ADAPTAÇÃO
Uma classe nova para *Tormenta RPG*

MONSTER CHEFE
Coisas bizarras do fundo do mar

CAVERNA DO SABER
Hora de sentar-se ao trono

CONTO
Uma aventura bárbara

CHEFE DE FASE
Um soco pode causar muito dano...

BRASIL DRAGÃO

MESTRE DA MASMORRA
A CLASSE CERTA PARA SEU JOGO

A ILHA DO UMBRAL DE FOGO
AVENTURA PARA *TORMENTA RPG*

RESENHAS
SAMURAI GOURMET • *O QUE FAZEMOS NAS SOMBRAS* • *BREATH OF THE WILD*

GHOST IN THE SHELL

ADAPTAÇÃO DO CLÁSSICO CYBERPUNK

CAVERNA DO SABER
Hora de sentar-se ao trono

ADAPTAÇÃO
Uma classe nova para *Tormenta RPG*

TESOUROS ANCESTRAIS
Um clássico do cyberpunk

MONSTER CHEFE
Coisas bizarras do fundo do mar

CHEFE DE FASE
Um soco pode causar muito dano...

BRASIL DRAGÃO

MESTRE DA MASMORRA
A CLASSE CERTA PARA SEU JOGO

A ILHA DO UMBRAL DE FOGO
AVENTURA PARA *TORMENTA RPG*

RESENHAS
SAMURAI GOURMET • O QUE FAZEMOS NAS SOMBRAS • BREATH OF THE WILD

A CANÇÃO DE ROLF

UM HERÓI INESPERADO
NESTE CONTO
DE JIM ANOTSU

AVENTURA!

A vantagem de ter uma carreira longa como jogador de RPG é ter também um longo cartel de obstáculos superados e aventuras jogadas. O difícil é — mesmo que sozinho, para os próprios botões, sem que ninguém saiba — decidir qual foi se não a melhor, ao menos a mais memorável.

Talvez tenha sido uma das inúmeras empreitadas de Skipp Greenwood, meu elfo ladino, sempre acompanhado da amiga e maga Liana Katali, por *Forgotten Realms*. Ou aquela vez em que o grupo do meu guerreiro de Inteligência 8 (cujo nome talvez seja Thorngald Firehair, embora não me arrisque cravar por medo de errar) rodou o mundo em busca de artefatos que pareciam pedaços de pizza , na tentativa de impedir que clérigos de Cyric — sempre eles — dominassem tudo. E o que dizer da longa jornada de Trish, o primeiro kender a se aventurar pelas brumas misteriosas de *Ravenloft* (e se depender dos habitantes de lá, o último)?

Aventuras foram parte essencial da primeira encarnação da revista, inclusive na criação de *Tormenta*. Sério, quem não se lembra d'*O Disco dos Três*? De *A Vingança de Slash Caliber*? E *O Legado de Saliz'zar*? Para muitos de nossos leitores estas são suas aventuras mais memoráveis.

Nesta nossa volta (já é a sexta edição, acreditam?) não podia ser diferente. *A Ilha do Umbral de Fogo*, cuja primeira parte você acompanha este mês, é a primeira aventura desta nova fase, mas com toda certeza não será a última. Que uma nova geração de leitores possa eleger suas próprias favoritas, suas próprias jornadas clássicas nas páginas da nova *Dragão Brasil*.

Afinal, todo herói sabe: a melhor aventura é sempre a próxima!

J.M. TREVISAN

DRAGÃO BRASIL

JAMBÔ Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Conselho Editorial
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, Leonel Caldela, Gustavo "Calamis" Brauner

Colaboradores
Textos: Álvaro "Jamil" Freitas, Alexandre "Lancaster" Soares, Bruno "BURP" Schlatter, Carlos Romão, Clarice França, Eduardo Caetano, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Leandropug, Marlon "Armagedon" Teske, Thiago Rosa Shinken

Arte: Camila Torrano, Eudetenis, Leonel Domingos, Lobo Borges, Marcelo Cassaro, Sandro "Zambi" Zamboni

Fundo de tela: Eudetenis

Edição do podcast: Ramon Mineiro

Mapa de batalha: Marco Morte

Diagramação
J.M. Trevisan, Guilherme Dei Svaldi

Revisão
Gustavo Brauner

APOIA.se

Dragão Brasil é © 2016-17 Jambô Editora.
Todos os direitos reservados.

4 Notícias do Bardo
A volta dos romances de D&D ao Brasil!

6 Pergaminhos dos Leitores
Hora de combar!

10 Resenhas
Samurai Gourmet, O Que Fazemos nas Sombras e *Breath of the Wild*.

14 Dicas de Mestre
Nana neném aventureiro.

20 The Witcher
Ele salvou a economia da Polônia, e agora vai salvar sua mesa.

28 Toolbox
Vamos esticar essa campanha...

34 Gazeta do Reinado
Torneios, prisões e masmorras de brincadeirinha.

36 Caverna do Saber
Brincando de casinha.

42 Conto
A Lenda de Rolf, o... magrelo?

64 Mestre da Masmorra
Classe com classe.

68 RPG de Bolso
Nunca fique sem sua jogatina!

74 Monster Chefe
Metade moreia, metade água-viva, nada anêmona.

78 Tesouros Ancestrais
Ghost in the Shell, de volta e turbinado!

90 Gabinete de Saladino
Um precursor do terror no RPG.

92 Chefe de Fase
Ele pode ser boboca, mas o soco dói!

96 Aventura
Parta numa expedição em *Tormenta RPG*.

106 Os Mundos de Magic
Conheça o caminho dos profissionais.

110 Lado B do RPG
O que há com jogos indies e perda de memória?

112 Quadrinhos
Mateo continua atrás das Medalhas dos Aspectos.

A CAPA

Mais uma capa de **Alex Mamede**s, conhecido entre os bardos como *"o desenhista oficial da Guilda do Macaco"*.

Desta vez, a missão era ilustrar o conto fantástico de **Jim Anotsu**, com seus dois personagens peculiares. A arte nem era para ser capa, mas ficou tão legal que ganhou o posto com louvores!

Notícias do Bardo

Romances de D&D, Hora da Aventura e gatos no espaço!

A VOLTA DOS ROMANCES DE D&D

É isso aí! Depois de um longo inverno longe das prateleiras brasileiras, a linha de literatura de *Dungeons & Dragons* está voltando! Recentemente a Jambô Editora fechou contrato com a Hasbro e a Wizards of the Coast e garantiu os direitos de publicação da série de romances. As negociações, que se iniciaram no primeiro semestre de 2016, foram concluídas no fim do mesmo ano, e a produção iniciou em seguida.

A trilogia escolhida para inaugurar a linha foi *A Lenda de Drizzt*, ambientada no cenário de *Forgotten Realms*, o maior e mais tradicional mundo de campanha de *D&D*. Esta série de **R. A. Salvatore**, autor best-seller do *New York Times* e dono de um currículo invejável, conta a origem de sua criação mais famosa, o elfo negro Drizzt Do'Urden.

O primeiro livro será *A Lenda de Drizzt Vol. 1 — Pátria*. Neste romance, o leitor conhecerá Menzoberranzan, a terrível metrópole drow do Subterrâneo, e a cruel sociedade matriarcal dos elfos negros. É apenas o iníco da jornada em que Salvatore mostra como um dos maiores heróis de *Forgotten Realms* se rebelou contra uma tradição de maldade e traição, se exilou nas cavernas mais inóspitas e perigosas de Toril e encontrou refúgio e amizade na superfície.

E se você acha que vai ter que esperar muito para botar as mãos nessa belezinha, melhor rever seus conceitos: *A Lenda de Drizzt Vol. 1 — Pátria* tem lançamento previsto para junho de 2017.

Fique atento ao **site da Jambô** e às nossas redes sociais para mais informações e aproveite para **baixar as três versões do fundo de tela** com a arte da capa!

A aventura vai começar mesmo!

Após uma piada de **primeiro de abril**, a editora **Retropunk** (*Savage Worlds, Rastro de Cthulhu*) anunciou oficialmente que trará para o Brasil o RPG oficial de *Hora da Aventura*!

Produzido pela editora espanhola *Nosolorol*, o jogo leva os jogadores para a estranha terra de Ooo, com cachorros que esticam, homens-peixe e panquecas de torresmo. A tradução é de **Eva Andrade** (*Numenera, Sonhos Tortos*). Desta vez, até tivemos vantagem em relação aos gringos: o jogo vai sair em português antes mesmo de sair em inglês!

Na última fronteira

A Paizo, editora de *Pathfinder*, se lançará às estrelas com um jogo de ficção científica. *Starfinder* usa o mesmo cenário de seu irmão da fantasia medieval, o mundo de Golarion, mas muitos séculos no futuro. A premissa é que o planeta Golarion desapareceu, deixando um espaço vazio em seu sistema solar. Ninguém sabe direito como isso aconteceu. Esse, claro, é apenas um dos muitos mistérios que permeiam a empreitada, misturando a magia típica de Pathfinder com alta tecnologia, expandindo elementos apresentados em livros anteriores como o *Technology Guide* e a série de aventuras *Iron Gods*.

Em agosto saem o livro básico e a primeira aventura. Ainda não há nenhuma previsão de lançamento no Brasil.

Eu disse Torment!

Se você lia a *Dragão Brasil* impressa ou tem mais ou menos a mesma idade dos editores, deve lembrar de uma resenha apaixonada de *Planescape: Torment*, aclamado RPG digital baseado em *AD&D*. Nele, o jogador guiava um protagonista desmemoriado pelo cenário de *Planescape*, principalmente Sigil, a Cidade dos Portais, para uma investigação sobre a natureza humana e o significado da vida.

Pois o jogo acaba de ser relançado em uma versão aprimorada, disponível pela **Steam**. É sua chance de jogar essa verdadeira obra-prima!

Gatos & dados

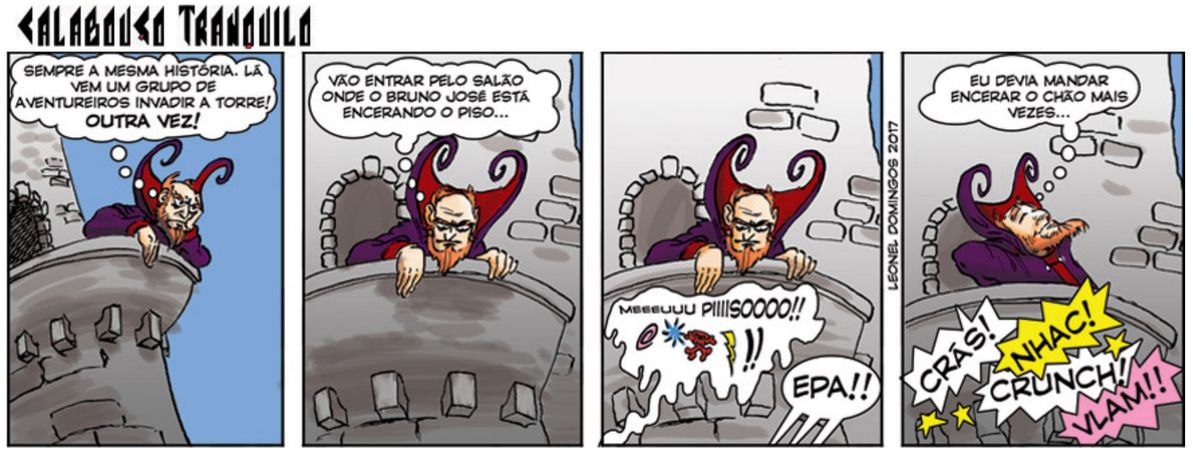
Está rolando no *Catarse* o financiamento coletivo de **Gatos Espaciais**. Encabeçado por **Fábio Silva**, da **Conexão Fate**, *Gatos Espaciais* não só é um jogo de RPG como também é um projeto beneficente.

Apenas uma pequena parcela do valor arrecadado vai para a pré-produção do jogo, sendo a maior parte do valor usada para ajudar animais de rua que foram resgatados.

O jogo é sobre gatos antropomórficos vivendo aventuras no espaço. Imagine *Star Trek* com gatinhos... E muitas piadas!

A sessão Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias! Clique abaixo e visite o site!

RPG notícias



PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Saudações críticas e decisivas, leais apoiadores da DRAGÃO BRASIL. Como quase sempre, aqui fala o Paladino, aquele que não dá trela para o mal.

Vou confessar, leitores... estou chateado. Há anos venho apanhando... digo, combatendo o mal. Outro dia, no entanto, olhei o tal **Tormenta RPG**. Descobri que paladinos ganham vários poderes para não apanhar... digo, para lutar. E eu não ganhei NADA!

Ora! Será possível que, apanhando/lutando desde tempos imemoriais, não ganhei um ou dois níveis? Não ganhei cura pelas mãos? Graça divina? Aura de coragem? Saúde (cof, cof) divina? Nada?!

Isso não fica assim! Quero minhas habilidades de classe! Farei como os apelões... digo, os devotados jogadores e mestres de *Tormenta*, e vasculharei os livros em busca de combos... digo, de meus merecidos poderes!

Druida Metamorfo

Meus queridos Paladinos. Ou Paladinas. Ou Paladinxs. Venho por meio deste pergaminho eletrônico trazer algumas dúvidas:

***1)** A habilidade forma selvagem do druida padrão (TRPG) pode pegar poderes da mesma habilidade da lista do metamorfo (**Manual do Devoto**), ou são exclusivos? O mesmo vale para a magia* alterar-se.

***2)** Um personagem Pequeno (como um halfling) ou Mínimo (sprite) que mude de tamanho com habilidades de forma selvagem crescem imediatamente para tamanho Grande (ou Enorme ou Descomunal), ou aumentam uma, duas ou quatro categorias de tamanho? O mesmo vale para diminuição.*

***3)** O talento Forma de Enxame (**Manual do Devoto**) pode ser combinado com quaisquer poderes da Forma Selvagem? O druida poderia virar um enxame de escorpiões do fogo (seguindo as limitações que formas elementais já possuem)?*

***4)** Ainda sobre Forma de Enxame, caso o druida tenha mais de um ataque corpo-a-corpo, ele causa o dano de todos seus ataques nas criaturas na área do enxame, ou apenas daquele que ele escolher?*

***5)** Um metamorfo com as habilidades garras e presas (dois ataques de garras, uma mordida), planta (dois ataques de pancada), pinças (dois ataques de pinças) e ferrão (um ataque de ferrão) poderia atacar 8 vezes em uma rodada com todos esses golpes diferentes? Eu chamo essa forma de quimeramon.*

Conto com a ajuda de vocês. E que os deuses continuem ajudando em sua jornada!

Nicholas Janus Figueiredo, dando dor de cabeça ao mestre com um hengeyokai metamorfo chamado GAU

1) Não. O druida padrão pode apenas escolher habilidades de sua própria lista.

2) Ótima pergunta. A forma selvagem do druida não tem ligação com o tamanho do personagem em sua forma normal. Um druida Pequeno ou Mínimo sempre muda para uma forma Média (o mesmo vale para um druida Grande ou maior). Assim, poderes que mudam o tamanho atuam normalmente.

3) Formas elementais não podem ser combinadas com quaisquer outras, exceto agilidade, brutalidade e tamanhos. Portanto, neste caso, a resposta é não. Mas Forma de Enxame pode ser combinada a outros poderes.

4) O dano causado pelo druida em Forma de Enxame é igual ao dano de seu ataque corpo-a-corpo mais forte. Apenas um.

5) Sim, sofrendo a penalidade total acumulada (neste caso, –16) em todos os ataques.

Hum... esse tal druida metamorfo parece bem apelão... digo, bem interessante por seu potencial narrativo/histórico/interpretativo. Pegarei uns níveis no futuro.

Meio + Meio = Inteiro

Saudações, paladinos! Tenho perguntas simples, demandas do povo do Fórum!

***1)** A presa da serpente (arma exótica vista em **Só Aventuras Vol. 1**) é bem interessante. Mas sua descrição diz que ela é feita de obsidiana. É possível existir uma presa da serpente de aço-rubi, mitral, adamante ou outro material especial? Afinal, em termos de regras, ela é apenas uma arma como outra qualquer.*

***2)** O talento Energia da Tormenta, visto no acessório **Área de Tormenta**, é material D20. Nunca mais foi visto na versão TRPG, embora o personagem Reynard a possua em sua ficha, no **Manual do Arcano**.*

***3)** Um personagem que chegue ao 10º nível de Discípulo do Dragão (do **Manual de Classes de Prestígio**) pode acumular também talentos de poder concedido de Kallyadranoch — incluindo Alma do Dragão — para ter, teoricamente, DOIS modelos meio-dragão?*

***4)** Por que Criatura da Tormenta tem resistência a sônico, se os lefeu não possuem?*

***5)** Afinal, a arma cestus (vista em **Guerras Táuricas**) é simples ou marcial? Pois o personagem Maquius se utiliza dessa arma, mas é um lutador e não tem Usar Armas Marciais.*

Aldred C. Maedoc III

1) Não. Se feita de outro material, a arma perde suas qualidades especiais — *principalmente* sua elevada margem de crítico —, tornando-se uma espada comum.

2) Muito material da antiga linha *Tormenta D20* (hoje **Tormenta RPG**) tem sido atualizado em acessórios mais recentes. Isso não quer dizer que não existe mais, ou que seja proibido na mesa de jogo — apenas aconselhamos usar sempre a versão mais nova. Não existindo ainda uma versão mais nova, use a original.

3) Não. Um personagem não pode receber o mesmo modelo duas ou mais vezes.

4) Assim como os lefeu não possuem valor de Carisma em sua realidade nativa, mas o adquirem quando chegam a Arton, também é possível para criaturas da Tormenta ter qualidades não existentes em lefeu originais.

5) Cestus é uma arma marcial. Maquius (**Manual do Combate**) sabe usá-la por ser um NPC apelão do inferno... digo, por alguma incorreção em sua ficha.

Meio dragão + meio dragão! Se não estou muito enferrujado em geometria, isso é quase um dragão INTEIRO! Que combo apelão sensacional... digo, que exploração inteligente de opções mecânicas! Só preciso achar um mestre que não tenha lido esta revista...

Mestre Armeiro

Saudações ao valoroso companheiro de profissão Paladino e demais guardiões dos Pergaminhos! É uma honra estar escrevendo para a DRAGÃO BRASIL, e apoiar esse incrível projeto. Sem mais, seguem minhas dúvidas:

***1)** Uma arma com a inovação tecnológica leve (de mestre armeiro, classe de prestígio do **Guia da Trilogia**) passa a ser considerada de uma categoria mais leve. Então, se armas de uma mão passam a ser consideradas armas leves (possibilitando, assim, Acuidade com Arma), armas de duas mãos passam a ser consideradas de uma mão?*

***2)** Se sim, com o talento Arma Secundária Grande (**Guia da Trilogia**), eu poderia utilizar uma arma de duas mãos em CADA mão? Duas espadas grandes, por exemplo? (Considerando que ambas tenham a inovação leve.)*

***3)** Um mestre armeiro poderia implementar inovações tecnológicas em uma arma JÁ existente, como uma arma mágica? Ou apenas em armas construídas por ele mesmo?*

***4)** Na tabela de tesouro por nível, aquele valor é referente a tudo que o personagem já ganhou (incluindo gastos) ou quanto ele tem atualmente, independente de gastos?*

Obrigado, e que suas aventuras sejam cada vez mais desafiadoras!

Eldruin, Paladino de Valkaria e Guardião da Realidade

1) *Sim, mas com um porém. Uma arma de duas mãos, quando usada com uma única mão, é considerada uma arma exótica — mesmo que originalmente não seja, porque a arma não foi feita para ser empunhada dessa forma. O exemplo mais conhecido é a espada katana: empunhá-la com as duas mãos é mais fácil, por isso é considerada arma marcial quando usada assim; mas usá-la com uma só mão é mais difícil, tornando-a exótica.*

2) *Sim, conforme a limitação anterior.*

3) *A descrição da habilidade diz que o mestre armeiro melhora não apenas as próprias armas, mas também de seus companheiros. Então a resposta é sim.*

4) *A tabela Dinheiro Inicial (**Tormenta RPG**, "Equipamento") oferece uma estimativa de quanto tesouro um personagem conseguiu até chegar àquele nível. Ela representa suas posses e conquistas acumuladas até o momento, incluindo posses e gastos. Então, quaisquer inovações tecnológicas de mestre armeiro que suas armas (e/ou de seus companheiros) tenham recebido, devem ter seus custos abatidos desse valor.*

Mestre armeiro! Inovação tecnológica! Uma espada do Cloud e outra do Sephirot, uma em cada mão! Deve ser a classe de prestígio mais apelo... a mais fascinante por seu histórico criativo e oportunidades de interpretação! Quero agora!

Meteoro de Pegasooo!

Saudações, eterna Dragão! Serei eternamente grato por ter sido iniciado no maravilhoso mundo do RPG por esta maravilhosa revista. Ainda lembro da primeira adaptação de Resident Evil, com toda a história do jogo — que eu achei mais legal na época, já que não sabia ler inglês, e os jogos não me diziam muita coisa.

Sem mais delongas, vamos as dúvidas!

1) *Um clérigo de Tauron tem como Obrigações & Restrições nunca atacar à distância. Caso ele aprenda magias arcanas, pode utilizá-las sem violar suas obrigações com o deus?*

2) *A magia* meteorito de Vectorius *tem uma chance de errar o alvo e, neste caso, não causa dano. Essa chance vale independentemente do tamanho do alvo?*

3) *Além destes queridos pergaminhos, existe algum projeto para ouvir mais dicas, dos jogadores de RPG, sobre a construção do cenário de Tormenta?*

4) *Existe algum interesse em alterar as O&R de Lena e Marah? Acredito que o domínio destas duas muitas vezes se confundem.*

O Ex-Exterminador de zumbis de Resident Evil, que agora não são mais zumbis, embora pareçam

1) Obrigações & Restrições são uma regra opcional vista na caixa ***O Mundo de Arton***. Sim, desde que suas magias não tenham rolagens de ataque e nem causem qualquer dano. Do contrário, são consideradas ataques à distância e violam as O&R de Tauron.

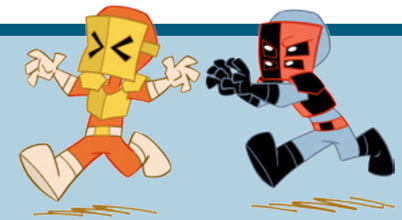
2) Essa magia presente no **Manual do Arcano** não atinge um alvo — ela atinge um ponto onde um alvo pode eventualmente estar. Existe uma chance de desvio de 1,5m em qualquer direção; então, se o alvo é tão grande que ocupa esse espaço, será atingido.

3) Não existe ainda um canal oficial com essa finalidade, mas não se preocupe. Os autores de *Tormenta* estão sempre atentos às opiniões e ideias do público.

4) Por serem a Deusa da Vida e a Paz e a Deusa, é verdade que ambas prezam a não violência e seus objetivos podem ser iguais. Mas não é algo que prejudique o jogo.

Espera, espera! *Meteorito de Vectorius*?! Arcana de PRIMEIRO nível?! 4D20 PONTOS DE DANO?!!! Por que não ouvi a mamãe e estudei na Academia Arcana?! Ainda dá tempo de pegar um nível de mago?

LENDAS LENDÁRIAS



Bem Assustados

*Estávamos jogando **Contra Arsenal**, aventura do período Tormenta D20. Os aventureiros buscavam a "Espada da Paz". Após todos os diálogos com as clérigas que informaram sobre o verme no meio da caverna e tal, fomos levados ao local onde estavam a espada e o monstro.*

— Bem, ao centro da área da caverna — descrevi, como mestre — temos um verme púrpura gigantesco, adormecido, e alguns clérigos próximos como que "cuidando" do animal. O que decidem?

Eis que o feiticeiro do grupo diz:

— Vou usar "essa magia" com "esse talento" para aumentar o dano, mais "esse outro talento" para potencializar, mais "esse outro" para duplicar o dano, mais "esse outro" para ser conjuração instantânea.

BOOOOOMMM! Mais de 500 pontos de dano em cada um dos seres vivos à frente.

— Cara — perguntei —, você SABE que era um culto de clérigos PACIFISTAS que protegem a vida, certo?

— Mas era só pra assustar!

Rafael Lima

Pa-LADINO

Jogando uma aventura em que todos os personagens eram paladinos, membros da mesma ordem, tentando atravessar uma terra hostil para entregar uma mensagem. Um jogador do grupo, normalmente acostumado a jogar de ladino caótico neutro, enfrentava problemas para se adaptar. Em dado momento, ao encontrar um colega de ordem moribundo, não teve dúvidas:

Jogador: "Reviro os bolsos dele."

Mestre, já enervado com a ladinice daquele paladino: "Procurando o quê?"

Jogador, tentando sair dessa: "Huuum... Procurando a mensagem que precisamos entregar."

Mestre: "Mas a mensagem foi passada a vocês verbalmente."

Jogador: "É, mas vai que ele anotou, né? É bom eu anotar também pra não esquecer."

Rafael Marx, Clérigo de Nimb 10/Ladrão de mensagens dos colegas 3

• • • • • • • • • • •

O grupo adentra a masmorra para resgatar uma nobre. Encontram papiros com possíveis informações, repletos de runas antigas.

— Eu tento ler — diz o feiticeiro. Sem sucesso.

O bárbaro toma o papiro da mão do feiticeiro — Me dá isso aqui! — Ele estava aprendendo a ler e escrever com o clérigo.

— São runas antigas — falei, como mestre. — Você ainda não consegue ler sem conhecimento. Enfim, role o d20.

VINTE!!!

— Ri-tu-al ar-ca-no de sa-cri-fí-cio. Tá escrito aqui.

Italo Silvestre, mestre fã de TRPG, matando (bastante) as saudades de novamente narrar com amigos...

• • • • • • • • • • •

O background mais rápido do mundo:

Mestre: "Muito bem gente, vocês terminaram as fichas. Agora façam um histórico de seus personagens, bem rápido, para começarmos logo a sessão."

Jogador: "O meu tá pronto!"

Mestre: "Sério?! Já?! E qual o histórico do seu personagem?"

Jogador: "Nasci, tô aí!"

Rodrigo Lazaretti de Souza

• • • • • • • • • • •

*Grupo começando campanha. Jogador inovador, resolve jogar com um ninja. Em dúvida sobre qual raça escolher, o mestre, em toda sua inocência, indica o **Manual das Raças** de Tormenta. Ele dá uma olhada no livro (provavelmente só nos números) e pergunta: "Posso ser um CENTAURO NINJA?"*

Heróis Combeiros de Fortaleza-CE

• • • • • • • • • • •

Explorando uma masmorra, o grupo encontra um kobold usando um estranho colar. O guerreiro e o paladino partem pra cima e quase derrotam a criatura em um único turno. Chega a vez do feiticeiro.

Mestre: "Por que você não acaba com ele usando uma bola de fogo?"

Feiticeiro: "É isso mesmo que vou fazer!"

Um pequeno cogumelo nuclear surge no horizonte. Era um colar de bola de fogo.

Caio César Viel

Samurai Gourmet

Quando a espada é mais forte que o macarrão frio

Semanas atrás, quando a Internet protestava contra a falta de carisma do Punho de Ferro, eu estava entretido com algo bem diferente. Bem diferente e bem improvável para uma aventura de RPG.

Então, durante a reunião de pauta da *DB*, foi com bastante surpresa que ouvi **J.M.Trevisan** me pedir uma resenha a respeito (se isso prova sua extrema competência como editor, ou sua total falta de miolos sob a careca icônica, cabe a vocês descobrirem. Eu já tenho a resposta).

Samurai Gourmet é o que fãs de cultura pop asiática chamam *dorama* — uma série de TV oriental em *live action* (com atores), seja japonesa, coreana, chinesa ou até taiwanesa. Novelas românticas são os mais conhecidos, mas também existem de comédia, horror, época, detetive e outros. Graças a serviços como *Netflix* e *Crunchyroll*, cada vez mais doramas podem ser vistos no Brasil.

O ator, diretor, roteirista e dublador **Naoto Takenaka** (*Massacre no Bairro Chinês, Patlabor 2: The Movie, Hara-Kiri, Ghost in the Shell 2, Dança Comigo?*) interpreta o protagonista Takeshi Kasumi. Senhor de 60 anos, casado, uma vida dedicada ao trabalho. Certa manhã, levanta-se apressado para não chegar tarde — totalmente esquecido da aposentaria alcançada no dia anterior. Incerto sobre o que fazer com tanto tempo livre, vaga a esmo até um pequeno restaurante que conhecia apenas pela fachada. Pensa em tomar uma cerveja, mas... na hora do almoço? Parece constrangedor.

Takeshi é tímido, reservado, até para os padrões japoneses. Recatado, preocupado com o que aqueles à sua volta vão pensar. Erguer a voz para queixar-se de um garçom ruim, ou clientes barulhentos na mesa ao lado, vai muito além dos limites de sua coragem. Em tais momentos, entra em cena o produto de sua imaginação: um samurai rude, sem nome e sem mestre, vagando livre pelo Japão feudal. Vivido pelo ator **Tetsuji Tamayama** (*Lupin III, Gaoranger, Casshern*), é tudo o que Takeshi sonha ser; ousado, despreocupado, desfrutando boa comida e bebida por onde passa. Inspirado pelo ronin rebelde, o aposentado acaba encontrando motivação para vencer o acanhamento e aproveitar a vida. Ou não.

Em cada episódio, uma "aventura" gastronômica. Um restaurante chinês de aparência duvidosa. Uma churrascaria com a sobrinha. Café da manhã em uma hospedaria. Comida de rua. Até um bandejão para figurantes durante a gravação de um filme.

Destaque imenso para o episódio 10, *O Cavaleiro Grisalho*, com participação especial de **Susumu Kurobe** — ninguém menos que Shin Hayata, o primeiro *Ultraman*, ainda atuante aos 77 anos.

Baseada em um mangá dos anos 90, *Samurai Gourmet* é frustrantemente curta: uma única temporada de 12 episódios, média de 20 minutos cada. Você pode liquidar em uma tarde, que será bem calma. Não é para todos. Não é para quem não ame o Japão.

Mas me salvou do *Punho de Ferro*.

PALADINO

O que Fazemos nas Sombras

O dia-a-dia sexy dos vampiros

Filmes de vampiros — praticamente um gênero (ou subgênero) próprio, com suas regras, seus elementos e uma lista de coisas que precisam ser feitas ou mostradas — de tempos em tempos voltam à moda. É um ciclo imortal (trocadilho intencional).

Mas já há algum tempo eu sentia falta de bons filmes de vampiro que não se levassem muito a sério. Pérolas como *A Dança dos Vampiros (The Fearless Vampire Killers, 1967)*, *Amor à Primeira Mordida (Love at First Bite, 1979)* e *Garotos Perdidos (Lost Boys,1987)*. Divertidos e bem feitos, com excelentes momentos e boas piadas, que são lembrados até hoje.

E não é que, em 2014, a tradição foi retomada? A comédia *O Que Fazemos nas Sombras* (*What We Do in the Shadows*, dirigido por **Jemaine Clement** e **Taika Waititi**, responsável pelo próximo filme do Deus do Trovão, *Thor: Ragnarok*) mostra as filmagens de uma equipe de documentaristas com autorização (e proteção) para acompanhar a rotina de quatro vampiros que vivem na cidade de Wellington (capital da Nova Zelândia), nos dias atuais.

Em certos momentos, o filme usa a técnica e estilo do *found footage*, das filmagens encontradas, as vezes tremidas, sem edição e etc. Normalmente não gosto desse estilo, que incomoda muito, porque muitos diretores o utilizam como desculpa pra fazer um trabalho preguiçoso. Mas no caso específico de *What We Do in the Shadows*, é bem utilizado e bem dosado (alternado com filmagens de estilo convencional), servindo para acentuar o insólito de algumas cenas e situações.

O foco da história fica nos três vampiros (há um quarto, mas ele aparece pouco), diferentes entre si, brincando com estereótipos clássicos, remetendo a Drácula, Lestat e outros... Boa parte da diversão é justamente ser surpreendido por essas piadas e menções.

Os atores estão absolutamente perfeitos, divertidos e impagáveis em seus papéis, inventando sotaques e termos "vampíricos", totalmente à vontade na comédia descarada. O roteiro tem piadas inteligentes e diálogos ágeis, que os atores sabem explorar muito bem, com destaque para **Jemaine Clement** (da série *Flight of the Concords*) e **Jonny Brugh**.

A produção conjunta americana e neozelandesa não tem o orçamento digno de um *blockbuster*, mas é bem mais divertida e interessante que muitos filmes milionários. *O Que Fazemos nas Sombras* é um daqueles casos onde boas ideias e boas atuações se juntam numa história simples, sem maiores arroubos de criatividade, de um jeito tão bem feito que é impossível não gostar!

O filme não chegou a passar pelos cinemas brasileiros, mas se encontra disponível atualmente no catálogo da Netflix.

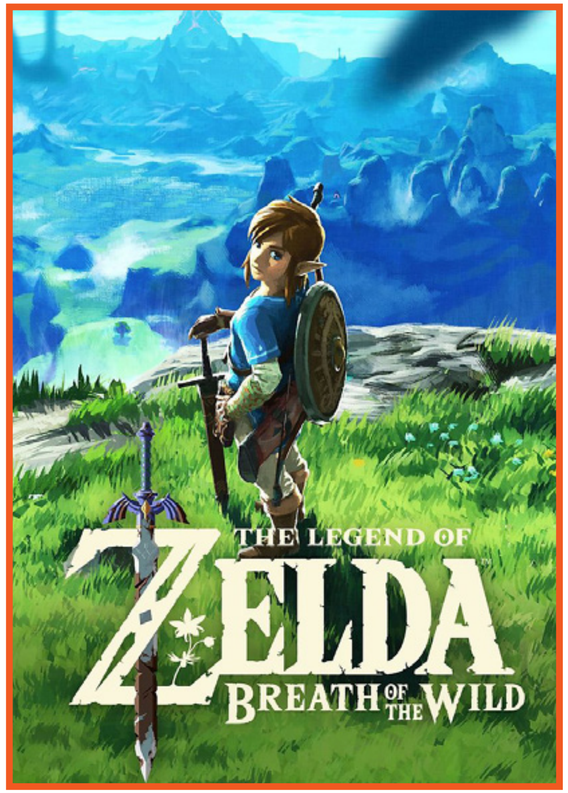
E para terminar, uma das frases mais marcantes do filme (favor ler com o sotaque mais forçado do mundo): "Quando você se torna um vampiro, você se torna sexy".

ROGERIO SALADINO

The Legend of Zelda

Nintendo volta à boa forma com Breath of the Wild

A Nintendo é uma empresa muito particular no meio dos games. Enquanto as outras se matam para tentar contentar todo e qualquer tipo de público, a companhia japonesa costuma se preocupar com um tipo só: o seu.



E faz sentido. A Nintendo tem propriedades intelectuais tão suas, tão exclusivas (*Mario, Kirby, Metroid, Pokémon,* etc), que praticamente criou seu próprio nicho. O fã da Big N vai aonde a Big N for, e ponto final.

É uma tática que deu certo por muito tempo, mas por motivos que sou apenas capaz de especular — e que ultrapassam o intuito desta resenha —, parece que a mentalidade mudou. A Nintendo parece hoje mais disposta a atrair quem não desgruda do seu PS4 ou XONE, e *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* — lançado para Nintendo Switch e WiiU — é a grande prova.

Na história, Link acorda sem memórias depois de um sono de 100 anos e descobre que foi ferido durante a última batalha contra o vilão, Calamity Ganon. E o pior de tudo: a luta foi perdida. Hoje o reino de Hyrule nada mais é do que a sombra de outrora. Cabe a você conduzir Link por uma jornada em busca das próprias lembranças e dos heróis que participaram com ele do confronto derradeiro. O objetivo é acabar com Ganon de uma vez por todas, e libertar a princesa Zelda, que permanece no castelo que o monstrengo ocupa, ambos engalfinhados numa luta eterna.

Em termos de jogo, *Breath of the Wild* é um game de mundo aberto com algumas mecânicas de sobrevivência e influência de outras franquias bem-sucedidas. Há pitadas de *Shadow of the Colossus, The Witcher,* entre outros. Tudo na medida certa e sem perder o sabor nintendístico, acentuado principalmente pelos lindos gráficos em *cell shade*.

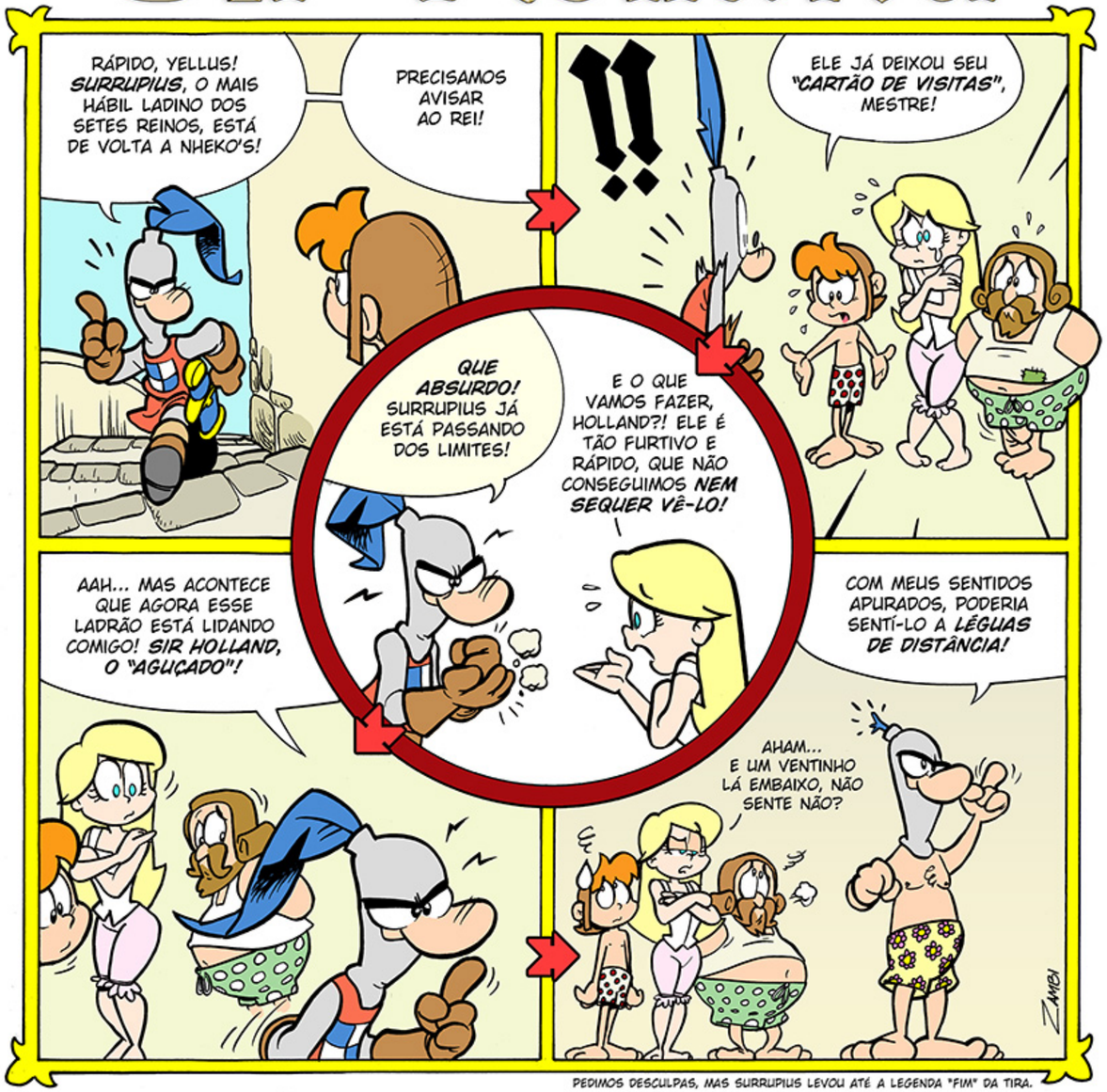
Aliás, quando digo mundo aberto, digo no sentido mais amplo da palavra: em teoria, você pode ir para qualquer lugar do mapa, subir qualquer montanha ou ir direto enfrentar o último chefão do jogo. Sério.

E o que te impede? Talvez o bom senso. E a falta de alguns itens práticos. Por exemplo: para encarar um pico gelado é preciso usar roupas quentes ou fazer uma poção que esquente o corpo. Ah, sim! Você pega frutas, caça animais e colhe cogumelos pelo caminho, podendo cozinhar tudo isso com resultados mais ou menos lógicos. Algumas comidas, assim como as já citadas poções, dão bônus temporários.

Há uma infinidade de coisas a fazer em *Breath of the Wild* e nada soa chato. Mais que isso, a nova aventura de Link é memorável e perfeitamente de acordo com o que o jogador atual espera de um game desse tamanho. Se isso de fato for sinal de uma mudança geral, a Nintendo tem tudo para dar trabalho às concorrentes.

J.M. TREVISAN

Sir Holland



DICAS DE MESTRE

No game *Darkest Dungeon*, o descanso no meio da aventura é essencial

HORA DO COCHILO

Recobrar as forças na masmorra: nem tão absurdo assim

Após uma longa série de aposentos e corredores infestados de monstros, o grupo enfim se aproxima da última câmara. O covil dos inimigos mais fortes da masmorra, os chefes finais da aventura. Mas as condições estão longe do ideal. Os guerreiros estão feridos, no limite de seus pontos de vida. O mago já esgotou suas magias. O clérigo não pode mais curar. O paladino não pode mais destruir o mal.

Simplesmente retornar à cidade para descansar não é uma opção. O caminho até aqui foi longo, cheio de obstáculos e armadilhas. Outros monstros podem substituir aqueles que foram abatidos. Diante desse cenário, o grupo de aventureiros talvez tome uma decisão arriscada: dormir na masmorra.

O mestre iniciante pode até achar a ideia ridícula, pode achar que os jogadores estão tentando trapacear. Mas pense melhor, pense no objetivo final do RPG: divertir-se com amigos. Forçar os jogadores a economizar recursos para este momento, forçá-los a *não* usar seus poderes e magias, não é divertido. Como dizem os desenvolvedores de *Dungeons & Dragons*, "nenhum personagem deve ser penalizado por fazer aquilo que deveria fazer". Um guerreiro *deve* entrar em combate, um clérigo *deve* curar, um mago *deve* conjurar magias — sem acabar esgotado e reduzido a carregador de tocha/traçador de mapa pelo resto da aventura.

Da mesma forma, a menos que sua intenção seja evocar tensão e desespero, forçar um grupo esgotado a enfrentar um chefe final poderoso *não é* divertido. Personagens caprichosamente construídos estarão longe de sua melhor forma, sem acesso a seus melhores poderes. E tentar equilibrar a situação com um chefe mais fraco também seria chato; ninguém quer derrotar um Tiamat gripado ou um Sephirot com cólica. Então, quando seus jogadores quiserem acampar em plena masmorra, aproveite a chance. Esse "descanso" pode ser uma aventura em si!

Repouso adequado

Onde descansar? Em um grande complexo subterrâneo, é bem possível encontrar câmaras desocupadas que sirvam como acampamentos. O ideal é que tenham apenas uma entrada, que possa ser fechada/bloqueada ou, pelo menos, facilmente vigiada. Câmaras grandes e com boa circulação de ar podem abrigar uma fogueira, alimentada com detritos. Vasculhar o aposento em busca de passagens secretas também não seria má ideia. Caso os jogadores não pensem nessas precauções sem ajuda, peça testes de perícias adequadas (como Sobrevivência); eles talvez não saibam tomar tais cuidados, mas os aventureiros, sim.

Verifique se preparam alarmes ou armadilhas perto da entrada. Em *Tormenta RPG*, ainda que as descrições das perícias não digam nada a respeito, personagens com Ladinagem ou Sobrevivência podem improvisar armadilhas simples, que não causam dano, mas produzem barulho suficiente para alertar o grupo contra intrusos (apenas uma ou duas rodadas de preparação antes de um combate são valiosas). Considere que evitar essa armadilha rústica exige um teste de Percepção ou Reflexos (CD igual ao teste de perícia do construtor da armadilha).

Cada jogo tem regras próprias para recuperação com descanso. Em *TRPG*, uma noite de repouso completo (pelo menos oito horas de sono) restaura 1 ponto de vida por nível do personagem, e também todos os seus pontos de magia. Interrupções de sono ligeiras não prejudicam esse processo; mas interrupções prolongadas, ou uma luta, sim.

O grupo está adequadamente equipado para acampar? Personagens que tenham um saco de dormir (incluso no kit de aventureiro; *Tormenta RPG*, p. 138, "Equipamento") podem repousar sem problemas. Um monte de palha ou uma pele grossa também servem — só não vale "lembrar" que seu mago/monge/pirata veste um manto de pele! Dormir no chão duro é possível, mas o personagem acorda fatigado (–2 em Força e Destreza, não pode correr ou fazer investidas); esses redutores persistem até que consiga oito horas de sono decente.

Verifique quais personagens usam armaduras — elas são um grande complicador. Caso o acampamento seja atacado, um personagem sem armadura dificilmente conseguirá vesti-la a tempo (uma ação completa para armaduras leves, um minuto para médias, cinco minutos para pesadas). Dormir de armadura? A menos que tenha o talento Tolerância, será como dormir no chão (ou seja, vai acordar fatigado).

Turnos de guarda

Uma masmorra, claro, *não é* lugar seguro para dormir. Mesmo que o grupo acredite ter explorado todas as câmaras vizinhas e derrotado seus ocupantes, há mais monstros de onde vieram aqueles. De fato, monstros errantes são uma regra padrão desde os primórdios do RPG.

O acessório **Bestiário de Arton** tem regras e tabelas próprias para encontros aleatórios — ou seja, quando uma ou mais criaturas perigosas casualmente encontram o grupo. Em resumo, funciona assim: a cada hora, role 1d20 (+1 cumulativo para cada teste anterior sem sucesso) contra CD 20. Em caso de "sucesso", um encontro acontece. O mestre pode então escolher o tipo de monstro, ou rolar em uma tabela própria do *Bestiário*.

A estratégia clássica para aventureiros que descansam em masmorras (ou em qualquer lugar selvagem) é manter um ou mais vigias acordados enquanto os outros dormem.

Normalmente os conjuradores repousam suas necessárias oito horas enquanto os combatentes revezam-se na guarda, dormindo menos — mesmo que não consigam uma noite de sono completa, podem ser curados pela manhã quando o clérigo recuperar suas magias. No entanto, todos devem dormir pelo menos algumas horas para não ficarem fatigados.

Se o grupo conseguiu preparar um acampamento seguro, em um aposento bem trancado e/ou protegido por magias (veja adiante), podem correr o risco de dormir sem vigias. Nesse caso, a menos que existam magias de *alarme* ou outras ativas, um personagem adormecido faz testes de Percepção para acordar com algum ruído estranho. Conforme a descrição da perícia em *Tormenta RPG*, a dificuldade do teste depende da intensidade do barulho (ou teste de Furtividade do invasor). Personagens adormecidos fazem testes de Percepção com um severo redutor de –10!

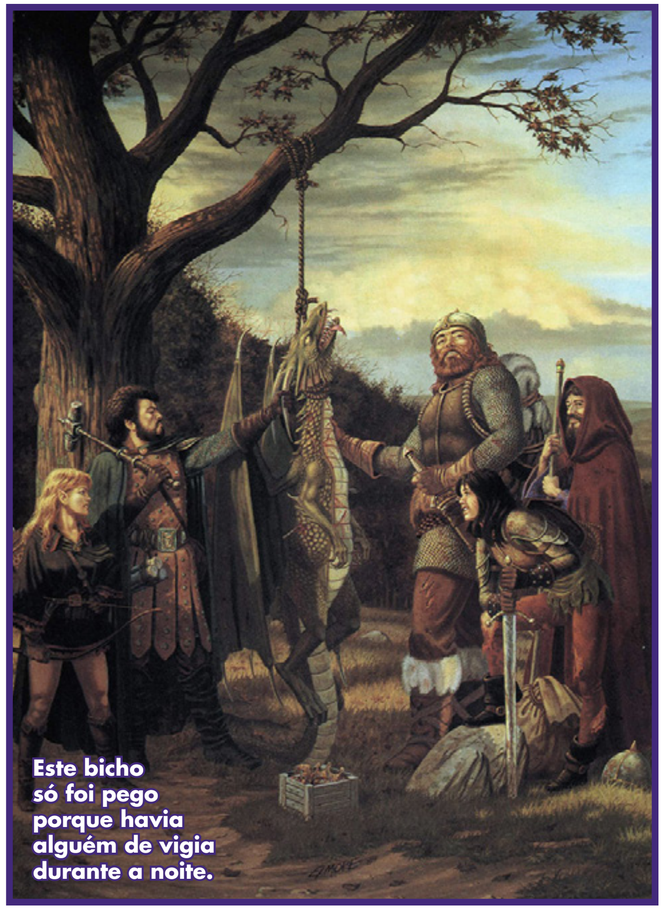
Magias de repouso

Entre aqueles que jogam com conjuradores, poucos reservam algumas de suas magias para descanso. Convenhamos, é difícil abrir mão de uma *tempestade glacial* para ficar com um *refúgio seguro*.

Ainda assim, deveriam, uma vez que são os personagens com mais necessidade de sono.

Alarme (arcana 1) é um clássico indispensável. Magia simples, de nível baixo, capaz de avisar quando uma criatura se aproxima. Ainda, tem uma senha para evitar que os aliados do mago causem sua ativação.

Servo invisível (arcana 1) conjura uma criatura capaz de realizar pequenas tarefas, incluindo vigiar. Embora não seja capaz de lutar, pode acordar o conjurador em caso de problemas. Seria ótima, não fosse sua curta duração (apenas uma hora). Ainda assim, pode valer a pena conjurá-la com o talento Estender Magia para duas horas de proteção.



Este bicho só foi pego porque havia alguém de vigia durante a noite.

Imagem silenciosa (arcana 1) é uma forma esperta, eficaz e econômica de proteger o acampamento; apenas conjure a imagem de uma porta ou parede obstruindo a passagem. Essa imagem também é visível com visão no escuro, meio de orientação principal para monstros errantes em masmorras. Além disso, tais monstros dificilmente serão bem-sucedidos no teste de Vontade para perceber a ilusão (mas lembre-se de criaturas que se orientam por sentido sísmico ou percepção às cegas).

Tranca arcana (arcana 2) será ótima, claro, se houver uma porta a ser trancada.

Boca encantada (arcana 2) pode ser usada de forma criativa. Conjure na passagem que leva ao acampamento, preparada para gritar qualquer coisa quando alguém se aproxima ("acorda pra cuspir!" é minha favorita pessoal).

Pequeno refúgio (arcana 3) pode parecer pouco útil para descansar em uma masmorra, longe de vento e chuva. No entanto, sua aparência opaca vai enganar a maioria das feras comuns.

Símbolo de proteção (divina 3) é excelente para proteger a passagem para o acampamento. Nada como uma boa explosão para torrar qualquer invasor e, ao mesmo tempo, acordar os aventureiros.

Refúgio seguro (arcana 4) pode ser conjurada dentro de uma masmorra, se houver espaço suficiente. Vai deter a maioria dos monstros errantes ou, pelo menos, garantir algumas rodadas de vantagem antes da luta.

Cão fiel (arcana 5) começa a ficar dispendiosa em pontos de magia, mas não se pode negar sua eficácia. O cão vai acordar o grupo com seus latidos e atacar o invasor. Infelizmente, quando isso acontece, a magia termina e precisa ser conjurada outra vez.

Muralha de pedra (arcana 5, divina 5) pode fechar completamente a entrada do refúgio, garantindo repouso sem riscos. Infelizmente, essa muralha é permanente; você precisará de *criar passagens* (arcana 5) ou *moldar rocha* (arcana 4, divina 3) para reabrir o caminho. Ou alguém capaz de causar *muito* dano.

Mansão magnífica de Vectorius (arcana 7), claro, é para os fortes. Se você chegou a este nível, não precisa se incomodar com monstros errantes comuns. Por outro lado, se chegou a este nível, certamente tem inimigos poderosos e sem disposição para deixar você dormir em paz...

Bons sonhos

Personagens adormecidos criam oportunidade para utilizar sonhos na aventura. Verdadeiros mini-encontros em que, literalmente, qualquer coisa, mesmo a mais absursda, pode acontecer!

Isso pode ser feito de duas maneiras: os jogadores estão cientes do sonho, ou não. No último caso, conduza como se fosse um encontro normal: alguém, amistoso ou hostil, visita o acampamento. Pode ser um monstro aleatório, ou um NPC importante na campanha — caso sua presença aqui seja muito improvável, diga aos jogadores para rolar testes de Vontade. Com sorte, eles vão acreditar que são testes contra ilusões ou disfarces. Tente enganá-los por um tempo, mas deixe que percebam a verdade em algum momento.

Também não faz mal avisar claramente que é um sonho. Providencie uma cena de interação com personagens importantes: devotos podem ser visitados por seus deuses, magos e monges podem rever seus mestres, outros personagens podem encontrar entes queridos ou heróis do passado. Podem ter visões proféticas ou receber informações valiosas sobre os perigos à frente.

Uma pista vital para o prosseguimento da aventura — digamos, a localização ou ativação correta de uma passagem secreta — pode ser revelada. Claro, é possível ocorrer combate durante o sonho. Role normalmente, ou esconda as rolagens e anuncie resultados absurdos. Por exemplo, um dragão abatido com um só golpe, ou um kobold que sobrevive a um crítico do machado do bárbaro.

Aproveite para matar um ou mais personagens; todos vão acordar sem danos, de qualquer forma (isto é, a menos que sua aventura tenha influências de *Sexta-Feira 13* e filmes do tipo...). Uma ideia muito interessante é que os aventureiros lutem com o vilão principal da campanha em sonho. Use as estatísticas reais, faça rolagens reais, jogue pela regra padrão. Os jogadores terão uma medida de seu poder, terão uma luta épica, sem riscos. Claro, se o vilão no sonho realmente representa o vilão real, isso é outra história...

Dormindo demais

Dormir na masmorra é uma medida de emergência, uma tática arriscada, que não deveria ser banalizada. No entanto, talvez seus jogadores já tenham se tornado "hóspedes" habituais. Talvez tenham criado estratégias de descanso seguras. Estão começando a abusar, tirando cochilos revigorantes após cada combate. Isso não é bom. Evitar que o grupo fique esgotado é uma coisa; transformar um lugar de tensão e perigo em "lugar seguro e confortável" é bem diferente. Uma boa aventura requer que os heróis sejam constantemente desafiados. Cuide disso.

Quando um mesmo grupo faz acampamentos frequentes, os habitantes da masmorra notarão — especialmente aqueles com alguma inteligência. Podem fazer ataques constantes ao acampamento. Preparar armadilhas nas passagens, para quando saírem. Impedir que descansem, fazendo muito barulho, ou libertando ratos ou insetos no aposento.

Ainda, se existe um chefe final na masmorra, é muito provável que a presença prolongada de intrusos o tenha alertado; quanto mais tempo os heróis ficam cochilando, maiores as chances de serem descobertos cedo demais. O vilão pode usar magia divinatória para espionar o grupo, descobrir seus poderes e fraquezas (depois não adianta reclamar que ele vestiu sua *armadura de fortificação pesada* para evitar os críticos do guerreiro). Pode reforçar as proteções de seu covil, convocar mais guardas ou criaturas. Pode caçar os aventureiros, impedindo que repousem. O vilão pode até recorrer a magias como *sonho* e *mundo dos sonhos* para atormentar seus adversários.

Mas não exagere. Não volte ao ponto de partida — um grupo esgotado contra um inimigo final forte. Apenas deixe claro para seus jogadores que uma masmorra está muito, *muito* longe de ser um bom lugar para dormir.

PALADINO

Viva infinitas aventuras com os mundos de RPG da Jambô

Jambô
Livros divertidos

Conheça os poderes e habilidades dos caçadores de criaturas para Tormenta RPG

Criadas pelo escritor polonês Andrzej Sapkowski e publicadas pela primeira vez em meados dos anos 80, as histórias dos *witchers* (ou bruxos, numa tradução livre) se desmembrou em nove livros, diversos contos, e adaptações de sucesso para os quadrinhos e principalmente para os games.

Temidos e respeitados em todas as terras, os witchers são mercenários geneticamente modificados através de processos alquímicos e treinados para caçar e abater todo tipo de criatura monstruosa.

Sua história se passa em um continente desconhecido, descoberto e povoado por elfos de outras dimensões há milhares de anos. Durante séculos, guerras foram travadas entre os elfos invasores e os habitantes locais: anões, gnomos e humanos, sendo estes últimos os grandes vitoriosos, dominando todo o continente.

Terras mais ao sul do continente pertencem ao Império de Nilfgaard, e os diversos Reinos do Norte se dividem em onze territórios independentes e alguns pequenos condados. É nessa região norte que se passa boa parte da história do protagonista Geralt de Rivia, um witcher da escola dos lobos, que dedica sua vida a caçar uma pletora de seres mágicos e criaturas não humanas que ainda habitam as regiões ermas.

Witcher

Monstros são uma ameaça para todas as pessoas. Witchers são uma ameaça para todos os monstros. Guerreiros solitários, eles usam espada, magia e técnicas secretas de alquimia capazes de eliminar as bestas mais medonhas em combate.

A principal característica de seu treinamento é o consumo de mutagênicos e poções especiais que alteram seus corpos de várias maneiras, com alguns efeitos colaterais permanentes. Por essa razão, todos os witchers têm íris felinas e os olhos em amarelo vivo. O treinamento é implacável e por vezes cruel, deixando diversas marcas no corpo dos sobreviventes. É comum que apenas três em cada dez candidatos sobrevivam.

Witchers são facilmente reconhecidos por seus amuletos de prata, e por carregarem sempre duas espadas longas, a assinatura de seu estilo de luta: uma de aço comum, para humanos, e uma espada de prata, especialmente criada com minério de meteorito e coberta de prata alquímica, exclusiva para caçar monstros. Apenas a Ordem dos Witcher possui o conhecimento para forjar tal arma, concebido pelo próprio fundador e velado por seus discípulos. Qualquer não membro visto portando uma dessas espadas será hostilmente confrontado por um witcher.

Em geral, atuam como caçadores de monstros, viajando em busca de oportunidades para colocar suas habilidades únicas em prática, em troca de, claro, pagamento. A maioria viaja sozinho, mas alguns casos exigem o trabalho em dupla e até trios. As escolas witcher são geralmente escondidas em lugares ermos, longe de grandes centros civilizados. Encontrá-las já é uma aventura em si. Os candidatos que sobrevivem ao treinamento partem para seguir seu caminho e raramente retornam para seu local de treino, a menos quando solicitados.

Por serem caçadores de monstros e rastreadores avançados, witchers são considerados uma classe variante, uma versão modificada de uma classe básica (nesse caso, do ranger).

O witcher exige pré-requisitos adicionais e impõe certas restrições. Níveis de witcher contam como níveis de ranger para todos os propósitos. Você pode escolher um nível de witcher no 1° nível ou sempre que adquirir um novo nível de personagem. Use as estatísticas do ranger, aplicando as modificações listadas na descrição a seguir. Uma vez que adquira um nível de witcher, você não pode adquirir níveis de ranger (ou de outras variantes de ranger). Contudo, ainda pode escolher níveis de outras classes normalmente, de acordo com as regras de multiclasse (**Tormenta RPG**, p. 45).

Fora do Continente (em outros mundos de campanha), os witchers são conhecidos como rangers da patrulha dos alquimistas. Não se conhece rangers da patrulha alquimista em Arton, mas é possível que visitantes de outros mundos possam trazer esse conhecimento para as terras do Reinado e além.

Pré-requisitos: Constituição 13, Inteligência 13, treinado em Conhecimento (arcano) e Conhecimento (natureza).

Características de Classe

Pontos de Vida: padrão.

Perícias Treinadas: padrão.

Perícias de Classe: perde Adestrar Animais (Car), ganha Obter Informação (Car)

Talentos Adicionais: perde Usar Escudos, recebe Usar Armaduras Pesadas e Investigador.

Habilidades de Classe

Alquimia Secreta: um witcher se diferencia de um ranger comum por se preparar para a caçada usando instrumentos alquímicos como poções, óleos, bombas e elixires especialmente letais contra sua presa. No primeiro nível, você recebe três receitas da lista, e aprende uma nova receita a cada nível subsequente da classe. Você pode carregar consigo um total de itens de alquimia secreta igual a seu nível de witcher + seu modificador de Inteligência, podendo descartar itens já criados mas não usados para criar novos.

A cada dia, você pode gastar uma hora para criar novos itens de alquimia secreta. Isso exige um teste de Ofício (alquimia) CD 10 + o número de itens que deseja criar. Se falhar, cria apenas a metade dos itens desejados, arredondado para baixo (mínimo 1). Sacar um item de alquimia secreta gasta uma ação de movimento. Veja o quadro para mais detalhes sobre cada item de alquimia secreta.

Poções: diferentes de poções mágicas, estas são puramente alquímicas. Apenas witchers podem consumi-las como uma ação padrão para receber benefícios, graças ao seu metabolismo acelerado pelas mutações. Apenas uma poção pode estar ativa por vez.

Óleos: extraindo essências de criaturas, witchers criam óleos que modificam sua espada de prata. Usar um óleo é uma ação padrão e seu efeito dura 1 minuto. Somente um óleo pode estar ativo por vez. Uma arma sob efeito de um óleo é considerada mágica para vencer RD.

Witcher

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1	+1	Alquimia secreta (poções e óleos), conhecimento de monstros, espada de prata
2	+2	Estilo de combate
3	+3	Tolerância
4	+4	Mutagênico (1/semana)
5	+5	Alquimia secreta (bombas e elixires), magias, sinais mágicos
6	+6	Estilo de combate aprimorado
7	+7	Conhecimento de monstros aprimorado
8	+8	Rastreador eficaz
9	+9	Evasão
10	+10	Alquimia secreta (receitas melhoradas)
11	+11	Domínio do estilo de combate
12	+12	Mutagênico (2/semana)
13	+13	Conhecimento de monstros avançado
14	+14	—
15	+15	Alquimia secreta (receitas superiores)
16	+16	—
17	+17	Tolerância à toxicidade
18	+18	Mutagênico (3/semana)
19	+19	—
20	+20	Mutação alquímica

Bombas: a partir do 5° nível, você é capaz de criar bombas com efeitos diversos. Para atirar uma bomba, faça um ataque à distância com incremento de 3m. Se acertar, qualquer criatura a até 3m do alvo sofre o dano ou efeito da bomba. Se errar, a bomba explode mas não tem efeito. Algumas bombas tem efeitos especiais que exigem um teste de resistência. A CD desses testes é sempre 10 + ½ de seu nível de witcher + seu mod. Int.

Elixires: a partir do 5° nível, você pode criar elixires, poderosas decocções que garantem bônus em habilidades específicas por um dia. Você só pode criar um elixir por dia, e só pode ter um elixir ativo por vez. Apenas witchers podem receber seus efeitos, e beber um elixir é uma ação padrão.

Conhecimento de Monstros: você é treinado em reconhecer as forças e fraquezas de criaturas. No 1° nível, você pode fazer testes de Conhecimento para identificar criaturas como uma ação de movimento, e sem a chance de tirar conclusões erradas: se falhar por 5 ou mais, você apenas não se recorda de informações úteis. A partir do 7° nível, você pode identificar criaturas como uma ação livre, uma vez por rodada. No 13° nível, uma vez contra cada criatura em um combate, você pode prestar ajuda para sua próxima jogada de ataque usando um teste de Conhecimento como se fosse um teste de prestar ajuda.

Espada de Prata: no 1° nível você recebe a arma que é a marca registrada do witcher. É uma espada longa de prata obra-prima, capaz de vencer a redução de dano de licantropos e similares. Apenas essa arma pode receber os benefícios de óleos de alquimia secreta. Caso seja perdida ou destruída, o witcher pode forjar uma nova. O processo exige uma semana, 100 TO, e um teste bem-sucedido de Ofício (armeiro) CD 20.

Estilo de Combate: existem quatro grandes escolas de estilo de luta ensinadas aos witchers. No 2° nível, escolha entre lobo, gato, grifo ou urso. Uma vez feita, essa decisão não pode ser mudada.

Se escolher lobo, recebe Saque Rápido como talento adicional. Se escolher gato, recebe Olho Marcial. Se escolher grifo, recebe Magias em Combate. Se escolher urso, recebe Foco em Armadura.

Tolerância: como a habilidade de ranger padrão.

Mutagênicos: parte fundamental do treinamento witcher é receber doses desagradáveis de mutagênicos que modificam seu corpo. Você pode extrair um mutagênico se tiver acesso ao cadáver de uma criatura, em um processo alquímico que leva um minuto por ponto de Constituição da criatura (10 minutos para criaturas com Constituição nula). Isso exige um teste de Ofício (alquimia), com CD 10 + o dobro do ND da criatura. Se for bem-sucedido, o mutagênico é criado e consumido com sucesso; se falhar, o mutagênico não funciona e o cadáver é destruído.

Seus efeitos duram 1 semana, e apenas um mutagênico pode estar ativo por vez. No 12° nível, você pode ter dois mutagênicos ativos por vez, e no 18° nível, três mutagênicos.

Mutagênico Azul: obtido a partir de criaturas do tipo construto ou espírito. Diminui o custo de conjurar sinais mágicos em 1 PM, incluindo talentos metamágicos (até o mínimo de 1 PM).

Mutagênico Vermelho: obtido a partir de criaturas do tipo animal ou monstro. Você recebe +2 nas jogadas de ataque e a margem de ameaça de seus ataques é aumentada em 1.

Mutagênico Verde: obtido a partir de criaturas do tipo morto-vivo ou humanoide. Você recebe +2 em testes de resistência.

Magias: witcher usam feitiços rudimentares que chamam de sinais mágicos. Na prática, são magias arcanas que recebem automaticamente os benefícios do talento Magia Silenciosa. Elas exigem somente gestos simples, podendo ser conjuradas com apenas uma mão. O witcher pode conjurar magias usando qualquer tipo de armadura, sem chance de falha. Suas magias só podem receber os benefícios de talentos metamágicos por talentos obtidos por seu estilo de combate.

Tipo e níveis de magia: você pode lançar magias arcanas de nível 0 (truques) e de 1° nível, mas apenas de sua lista específica. A cada dois níveis de witcher seguintes, você pode lançar magias de um nível acima: no 7° nível pode lançar magias de 2° nível, no 9° nível pode lançar magias de 3° nível e assim por diante, até o 15° nível, quando você pode lançar magias de 6° nível.

Habilidade-chave: sua habilidade-chave para lançar magias é Sabedoria.

Magias Conhecidas: você aprende 4 magias de nível 0, mais uma magia de nível 1. Cada vez que avança de nível, você aprende uma nova magia de qualquer nível que possa lançar.

Pontos de Magia: você tem um número de pontos de magia (PM) igual a 1 + modificador de Sabedoria. Cada vez que avança de nível, recebe 1 PM.

Preparação de Magia: você não precisa preparar magias com antecedência. Você pode lançar qualquer magia que conheça, se tiver PM suficientes.

Sinais Mágicos: cada sinal mágico possui um nome secreto que representa seus efeitos. Witchers podem aprender somente as magias listadas a seguir (o nível da magia é indicado entre parênteses).

Aard: mãos mágicas (0), *explosão sonora* (2°), *lufada de vento* (2°), *vento dilacerador* (6°).

Axii: pasmar (0), *enfeitiçar pessoa* (1°), *pasmar monstro* (2°), *sugestão* (3°), *dominar pessoa* (5°).

Igni: raio de fogo (0), *mãos flamejantes* (1°), *combustão* (2°), *esquentar metal* (2°), *raio ardente* (2°).

Quen: virtude (0), *escudo entrópico* (1°), campo *de força menor* (3°), *ardil do guerreiro* (4°), *campo de força* (5°).

Yrden: resistência (0), *proteção contra o mal* (1°), *círculo mágico contra o mal* (3°), *dissipar o mal* (5°).

Estilo de Combate Aprimorado: no 6° nível, se escolheu o estilo do lobo, você recebe Ataque Duplo como um talento adicional. Se escolheu gato, você recebe Olho do Caçador. Se escolheu grifo, você recebe Potencializar Magia. Se escolheu urso, você recebe Especialização em Armadura.

Rastreador eficaz: como a habilidade de ranger padrão.

Evasão: como a habilidade de ranger padrão.

Receitas Melhoradas: a partir do 10° nível, suas receitas de alquimia secreta mudam para suas versões melhoradas. Você também ganha acesso a novas receitas.

Domínio do Estilo de Combate: no 11° nível, se seu estilo de combate é do lobo, você recebe Acelerar

Magia como um talento adicional. Se escolheu gato, você recebe Acerto Crítico Aprimorado. Se escolheu grifo, você recebe Maximizar Magia. Se escolheu urso, você recebe Rigidez Raivosa.

Receitas Superiores: a partir do 15° nível, você transforma suas receitas de alquimia secreta em receitas superiores e tem acesso a novas.

Tolerância à Toxicidade: a partir do 17° nível o witcher aumenta sua tolerância alquímica, sendo capaz de ter dois efeitos de poções ativos simultaneamente.

Mutação Alquímica: o corpo do witcher assimilou tantas modificações alquímicas que passa a processar seus efeitos de forma otimizada. Todos os efeitos de poções, elixires e mutagênicos têm sua duração dobrada, e o witcher pode criar itens de alquimia secreta sem precisar fazer testes, mas ainda respeitando o limite de itens carregados.

Nota: *Um witcher não recebe as habilidades empatia selvagem, inimigo predileto, terreno predileto, vínculo selvagem, bênção da natureza, caminho da floresta, rastro invisível, camuflagem e mimetismo.*

FELIPE DELLA CORTE

ÁLVARO "JAMIL" FREITAS

Itens de Alquimia Secreta

Você só pode escolher receitas marcadas com um asterisco (*) a partir do 10° nível, ou dois asteriscos (**) a partir do 15° nível.

Poções

Andorinha: cura acelerada 1 por um minuto. *Melhorada:* cura acelerada 3 por um minuto. Superior: cura acelerada 5 por um minuto.

Baleia assassina: imune a sufocamento e deslocamento de natação 9m por uma hora.*

Bosque de Maribor: 1 ponto de ação que deve ser usado até a próxima rodada. *Melhorada:* 2 pontos de ação que devem ser usados no próximo minuto.

Coruja-do-mato: imune a fadiga por uma hora.

Elixir de Raffard: cura 3d4+3 PV. *Melhorado:* cura 6d8+6 PV. Superior: cura 50 PV.

Filtro de Petri: recupera 1 PM. *Melhorado:* recupera 1d4+1 PM.

Gato: visão na penumbra por uma hora. *Melhorada:* visão no escuro +18m e imunidade a ataques visuais por uma hora.

Lua cheia: 10 PV temporários por um minuto. *Melhorada:* 20 PV temporários por um minuto. PV temporários sempre são subtraídos primeiro.

Nevasca: +2 na CA e testes de Reflexo por um minuto. *Melhorada:* +4 na CA e testes de Reflexo por um minuto.

Papa-figo: cura o usuário de um veneno. Não previne novos envenenamentos. *Melhorada:* imunidade a veneno por uma hora.

Trovoada: +2 nas jogadas de dano corpo-a-corpo por um minuto. *Melhorada:* +4 nas jogadas de dano corpo-a-corpo por um minuto. *Superior:* +6 nas jogadas de dano corpo-a-corpo por um minuto.

Sangue negro: torna o seu sangue cáustico por uma hora. Se for atingido em combate corpo-a-corpo por armas ou ataques de corte ou perfuração, causará 1d6 pontos de dano de ácido ao atacante. Contra ataques que drenam sangue, causa 10 pontos de dano.

Óleos

A partir do 10° nível, se você tiver uma destas receitas, mude-a para sua versão melhorada, causando +2d6 de dano contra seu tipo. A partir do 15° nível, se você tiver uma destas receitas, mude-a para sua versão superior, causando +3d6 de dano contra seu tipo.

Desmantelador: +1d6 de dano contra construtos.

Espectral: +1d6 de dano contra espíritos.

Feral: +1d6 de dano contra animais.

Monstruoso: +1d6 de dano contra monstros.

Necrofágico: +1d6 de dano contra mortos-vivos.

Sangue do Enforcado: +1d6 de dano contra humanoides.

Bombas

Colmeia: causa 2d6 pontos de dano de perfuração.

Dimerítio: causa os efeitos da versão em área de *dissipar magia.**

Estrela dançante: causa uma explosão de fogo que incendeia materiais combustíveis e criaturas, causando 1d6 pontos de dano de fogo. Uma criatura em chamas sofre 1d6 pontos de dano no fim do seu próximo turno, a menos que apague as chamas (com uma ação completa).

Fungo demoníaco: este veneno causa 1d4+1 pontos de dano de Constituição (Fortitude anula) a cada rodada, por 5 rodadas.**

Pó de lua: licantropos atingidos não podem usar a habilidade mudança de forma e criaturas do tipo espírito ficam enjoadas por 1 minuto.*

Samum: criaturas atingidas sofrem os efeitos da magia poeira ofuscante por 1 minuto (Vontade anula).

Sonho do dragão: causa 6d6 pontos de dano de fogo (Reflexos reduz à metade).**

Vento do norte: explode em uma onda de frio congelante (Reflexos parcial). As criaturas que falharem em seu teste de resistência ficam paralisadas por 1 rodada ou enredadas por 1 minuto se forem bem-sucedidas.

Elixires

Elixir Bestial: escolha entre +4 em Força, Destreza ou Constituição.

Elixir Elemental: escolha um tipo de energia: ácido, eletricidade, fogo, frio, sônico ou energia negativa. Você recebe resistência 10 contra essa energia.

Elixir do Golem: você fica imune a encantamento, paralisia e sono.

Elixir Monstruoso: você e seu equipamento aumentam de tamanho em um passo (Médio se torna Grande) com todos os bônus e penalidades normais.

Elixir Necrofágico: você fica imune a atordoamento, dano não letal, doença e necromancia. Além disso, sofre dano com magias de cura e efeitos de energia positiva e recupera pontos de vida com magias de necromancia e efeitos de energia negativa.

Mel Branco: cancela os efeitos de um elixir ativo.

TOOLBOX

O Rei Artur de *Pendragon* e suas sagas de múltiplas gerações

SOBRE O TEMPO

Criando a saga de toda uma vida

Algumas histórias de fantasia são engraçadas. O herói começa como um camponês humilde, adquire conhecimento, luta pela primeira vez contra orcs, progride, aprende... Então, finalmente, está pronto para desafiar o grande vilão. Os dois se enfrentam num confronto dramático e o herói vence. Ele é aclamado como rei e vive feliz para sempre.

E tudo isso acontece no espaço de menos de um ano.

Em alguns meses, temos um herói que passa de um garoto assustado de 1° nível a um governante sábio, capaz de derrotar qualquer ameaça. Antes que ele tenha seu próximo aniversário, conhece um mentor, vê o mentor morrer, se apaixona, é traído, se casa... No final, temos um personagem maduro e sério, com apenas 20 anos de idade. O que sobra para o resto da vida?

Na verdade, não há nenhum problema com esse tipo de histórias. Alguns clássicos da fantasia se passam em menos de um ano — *Dragonlance* inclusive estabelece através das estações que todo o ciclo dura 9 meses. Isso porque as sagas de fantasia são metáforas condensadas do amadurecimento pelo qual todos nós passamos ao longo da vida. Trajetórias que podem durar anos são simplificadas em algumas cenas, demorados processos mentais se resumem a um discurso e uma decisão inflamada. O curto período de tempo é justificado, mesmo que no final tenhamos esquisitices como o veterano endurecido de apenas 20 anos.

Mas também existe outro jeito de criar uma saga. O jeito oposto. Em vez de condensar tudo em um período curto de aventuras, podemos aproveitar a jornada, dividi-la em muitos anos, décadas ou séculos. Ou mesmo eras inteiras.

Hoje vamos falar de histórias que ocorrem em longo prazo. De sagas que se movem no tempo.

Desde os primórdios...

Para começar, vamos estabelecer o que é uma saga que se move no tempo, e por que diabos quereríamos lidar com algo tão complicado.

Em geral, a maior parte das histórias, de fantasia ou não, lida com um momento específico na vida dos personagens. Quer estejamos falando de um drama pessoal sobre um divórcio, quer nosso tema seja uma aventura de ficção científica cheia de explosões, costuma haver um período inicial, então uma crise que vira tudo de cabeça para baixo. Depois os protagonistas lidam com a crise e por fim tudo se resolve. A maioria das histórias é pontual, imediata, conta sobre *uma* transformação e *um* ponto importante na vida dos personagens. Sagas que lidam com o tempo são diferentes. Elas relatam *todas,* ou quase todas, as transformações pelas quais o personagem passa. Mostram *todos* os pontos importantes em suas vidas.

Uma grande saga como essa pode ser especialmente adequada para a fantasia medieval (ou qualquer outro gênero épico) porque dificilmente na fantasia lidamos com só uma transformação ou crise. Enquanto, em um drama ou comédia, é comum falar de apenas uma situação, na fantasia há muitos fatores envolvidos: a derrocada do império do mal, o amadurecimento do herói, a chegada do novo rei... Tudo que é épico por definição é grandioso, trata de mudanças no mundo todo, ou mesmo numa galáxia ou universo. E quase todo autor de fantasia quer mostrar seu mundo, exibir suas criações, aumentando ainda mais o escopo. Mudanças globais exigem tempo para acontecer.

Um dos maiores exemplos de saga que lida com um grande período de tempo são *As Crônicas de Artur*, de **Bernard Cornwell**. Começamos com o protagonista, Derfel Cadarn, ainda criança, sonhando em ser guerreiro, e então acontecem alguns eventos que irão marcar sua vida para sempre. Progredimos por seu treinamento, o momento em que ele conhece Artur, sua ascensão a lorde, acompanhando assim a era de ouro da Britânia e sua queda. No final, o herói está completamente diferente do que era no começo, e teve tempo para isso. Ele se casou, teve filhos. Terminamos o último livro com Derfel velho, rememorando sua vida.

Nunca haveria tempo para narrar todas essas mudanças se a história de Derfel fosse condensada em apenas um ano, ou um período curto similar. Poderíamos acompanhar *uma* batalha, mas não todas as batalhas e guerras. Poderíamos vê-lo se apaixonar e talvez até casar, mas não veríamos seu relacionamento se desenvolvendo ou o nascimento de seus filhos. Bernard Cornwell dá espaço para a história respirar.

E isso nos leva à grande razão pela qual vale a pena criar uma saga como essa: é quase impossível não sentir empatia por Derfel, justamente porque o acompanhamos tão de perto, e por tanto tempo. Enquanto, em outras obras, a infância e adolescência dos heróis são apenas citadas em flashbacks rápidos, aqui nós vivemos esses períodos junto a ele. Isso nos aproxima da história, nos coloca na mente do personagem. Muita gente faz amizades muito próximas na época de colégio porque convive com colegas que ficam juntos desde a infância até o início da vida adulta. É a mesma coisa com um protagonista: levando o leitor ou jogador pela vida toda do herói, você cria uma "amizade", forja um vínculo forte através das mudanças vividas em conjunto. Obras mais rápidas *contam* sobre os momentos traumáticos ou importantes no passado. Sagas longas nos fazem *viver* esses mesmos momentos.

Existem técnicas para fazer isso com sucesso. Em primeiro lugar, já que você vai lidar com tantos elementos variáveis, é melhor estabelecer algumas constantes para "ancorar" sua história. Um bom truque é criar alguns lugares icônicos e importantes para os heróis, e mantê-los ali, ou pelo menos sempre trazê-los de volta. Histórias de fantasia mais "normais", como *O Senhor dos Anéis*, tratam toda a aventura como uma grande viagem, e a única volta para casa vem no final, quando tudo já está resolvido. Mas você não pode deixar seu leitor ou jogador "sem casa" durante décadas, ou ele terá dificuldade de se apegar à história. Estabeleça alguns lugares, descreva-os bem, faça com que o público se sinta em casa. Deixe alguns coadjuvantes "presos" lá — assim, mesmo que os heróis precisem se ausentar por um tempo, haverá elementos familiares quando eles voltarem. Eu mesmo fiz isso em *A Lenda de Ruff Ghanor Vol 1*. Ruff é criado num mosteiro, e passamos boa parte do livro lá dentro, ou na aldeia próxima. Era importante ancorar o herói num só lugar porque ele muda muito, de uma criança quase selvagem para um jovem adulto pronto para lidar com sua missão. Se o personagem vai ser quase irreconhecível do

As Casas e famílias são as grandes personagens de Guerra dos Tronos RPG

início para o fim da narrativa, *algo* precisa ser reconhecível. Deve haver constantes para que possa haver variáveis que façam sentido.

Outra técnica importante envolve a parte mais divertida de contar uma saga de longa duração. Você não terá tempo ou espaço para narrar *tudo* que acontece ao longo de tantos anos. Então concentre-se nas partes interessantes. Cada mudança no personagem deve ser acompanhada de um acontecimento marcante. Voltando a falar de Derfel, ele se torna um guerreiro ético (e não um bárbaro que mata e rouba o que quer) quando vê as consequências da barbárie de um homem que admirava. É uma mudança de consciência do herói, e está ancorada a um momento dramático. Contudo, nós não acompanhamos longos meses de reflexão, porque isso seria chato. Numa saga longa, você precisa omitir ou resumir as partes chatas. Descreva 10 anos de paz e prosperidade com uma ou duas frases, mas reserve capítulos ou aventuras inteiros para uma única batalha crucial. Aqui você tem liberdade para só lidar com o que é mais divertido, então aproveite! Nada de explicações tediosas, nada de viagens intermináveis. Você precisa de pouca "cola" entre um momento interessante e outro; a mente do leitor ou jogador vai formar essas conexões automaticamente, quando você narrar a passagem de meses ou anos. Você não precisa explicar como o herói chegou à aldeia: se um ano se passou, o público sabe que ele chegou *de alguma forma,* e que isso não é importante.

Por fim, se você vai lidar com grandes períodos de tempo, precisa se segurar no número de personagens. Acompanhar muitos protagonistas ao longo de um grande período é algo capaz de dar nó na cabeça de qualquer um. Além disso, vivendo as mesmas mudanças (amadurecimento, relacionamentos, nascimento de filhos, morte de parentes...) com vários personagens, esses momentos vão ficar repetitivos. Todos nós passamos por esse tipo de coisas — essa é uma das razões pelas quais sagas longas funcionam bem. Não precisamos vê-las acontecendo de novo e de novo numa história. Assim, numa obra escrita concentre-se em um ou dois protagonistas. Na mesa de jogo, esqueça as multidões de NPCs e se foque nas histórias dos personagens jogadores. Tudo deve acontecer ao redor *deles:* seus inimigos, seus aliados, seus maridos/esposas, seus filhos. O mundo ao redor é menos importante que o mundo *deles*.

Ao infinito e além!

Certo, essas são sagas longas, que narram a vida de um protagonista ou grupo de protagonistas. Mas por enquanto ainda estamos pensando pequeno. E se, em vez de *uma* vida, narrássemos várias? E se, em vez de passar por décadas, passássemos por séculos ou milênios? Aqui a diversão começa de verdade. Mas, para lidar com isso, vamos dividir o assunto em tópicos menores, cada um falando de um jeito de estender ainda mais sua linha de tempo.

Famílias

Este é um dos jeitos mais divertidos de lidar com sagas longas. Em vez de apenas ver um protagonista crescendo, você vai ver gerações de seus filhos e netos passando por mudanças e aventuras. O conceito de linhagem é algo poderoso, pode nos dar uma conexão forte com a história, já que lida com nossa necessidade de deixar um legado para a posteridade e nosso medo de sermos esquecidos pelo futuro.

A menos que você queira passar décadas da *sua* vida contando a mesma história, precisa se refrear um pouco, escolher bem o que será contado. Estabeleça um espaço para cada geração da família: um livro ou capítulo no caso de uma obra escrita, um período de tempo (como um ano ou 6 meses) no caso de uma campanha de RPG. Conte a história dessa geração nesse espaço e vá em frente sem piedade! Não se estenda demais em cada geração, ou você vai criar a sensação de que apenas um personagem é o protagonista, e seus descendentes são meros coadjuvantes, mesmo após sua morte.

Todas as dicas que discutimos acima, quando falávamos de um só personagem, se aplicam aqui, mas quase todas ainda mais extremas. Como você não terá o mesmo espaço para falar de um só protagonista, deve se focar ao máximo em um punhado de eventos interessantes de sua vida. Ele pode ter tido uma existência rica, cheia de aventuras, mas você precisa escolher a mais marcante delas, narrá-la, apresentar algumas mudanças (por exemplo, o nascimento da próxima geração) então seguir em frente. *Nada* de espaço morto, "cola" entre momentos interessantes ou partes lentas. A vantagem de lidar com uma sucessão de personagens é justamente pegar só as melhores partes da vida de cada um. Seu público entende que o herói dorme, come e vai ao banheiro. O que ele precisa saber é o momento de maior emoção. A necessidade de elementos que sirvam de âncora é ainda maior aqui. Crie lugares e objetos que sejam passados de pai para filho. Faça com que sucessivas gerações vivam no mesmo castelo ou usem a mesma espada. É preciso haver uma sensação de conexão entre cada geração, o leitor precisa vivenciar a família como algo contínuo, não uma fila de personagens sem ligação entre si.

Por fim, trate a família inteira como um único personagem. Escolha algumas características físicas e de personalidade que se apliquem a todas as gerações, deixe essas características muito evidentes e mostre-as sempre que tiver oportunidade. Por exemplo, uma família de paladinos tem a característica de se rebelar contra autoridades injustas. Talvez uma geração desafie um rei tirânico, outra se volte contra o clero que perdeu a fé e a terceira desafie os próprios deuses. Varie a maneira como essa característica se manifesta e o modo como ela interage com o resto da personalidade de cada personagem, mas sempre volte a ela. Isso, em conjunto com as "âncoras", criará a sensação de continuidade e linhagem de que você precisa.

Truque sujo: quando quiser criar drama, destrua uma das âncoras! Quebre a espada, queime o castelo, afunde o navio. Isso deixará o público desamparado e revoltado. Mas só faça isso perto do final da saga, com a última geração da família, para não deixar o resto dos personagens solto e sem âncoras.

Imortais

Outro jeito divertido de lidar com o tempo. Aqui os protagonistas são algum tipo de criatura que não morre de velhice — vampiros, deuses, elfos, anjos, etc. Seja pela razão que for, eles passam por diferentes eras em seu mundo, lidando com os mesmos problemas e enfrentando os mesmos inimigos, mas em cenários diferentes. Se você quer variedade de ambientes, esta é provavelmente a melhor opção. Você pode contar histórias na idade da pedra, na Idade Média e no futuro distante, tudo sem sair da saga maior.

Para lidar com personagens imortais, o ideal é inverter algumas das técnicas que já discutimos. Você vai se concentrar nos protagonistas, é claro — eles são tudo, já que o resto do mundo ao seu redor é variável. Mas esses protagonistas vão mudar relativamente pouco. Eles próprios serão as âncoras da história. Eles deixarão pouco legado — a menos que você queira lidar com personagens que encontram seus filhos, netos e tatatatatatataranetos o tempo todo, a única marca de sua passagem pelo mundo são suas próprias ações. Da mesma forma, aqui vamos criar "âncoras inversas". Para marcar a passagem das eras, é interessante voltar sempre ao mesmo lugar, mas ver como ele está diferente. Os heróis

Imortais: o clã McCloud e os Highlanders

veem a construção de um castelo. Na próxima era, veem esse castelo como um bastião do reino. Então veem-no ser destruído. Depois, veem-no ser ocupado por outra civlização. No futuro, veem-no ser desenterrado por arqueólogos, etc.

A história *Homens de Boa Fortuna*, da série de HQs *Sandman*, narra os sucessivos encontros do Eterno Morpheus e de um homem imortal, ao longo dos séculos. Eles sempre bebem no mesmo pub, que passa de uma taverna na Alta Idade Média até um bar moderno. A passagem do tempo é marcada por essas mudanças.

Escolha um punhado de eras pelas quais você se interessa, e que sejam bem diferentes entre si. Todas elas devem ter algo extremamente marcante — que, de preferência, seja o foco da história durante este trecho. Assim, se os imortais estão em Roma antiga, devem lidar com Cleópatra, a morte de César ou algum imperador louco. Se estão no Renascimento, devem lidar com Leonardo da Vinci ou as Grandes Navegações. Sua tarefa é criar histórias em cada era lidando com seus maiores clichês, e encaixar os personagens em cada uma. A saga em essência será a junção dessas diferentes histórias, tendo os heróis e vilões como fio condutor. De novo, nada de momentos tediosos ou "cola" entre as eras — concentre-se na parte divertida.

Por fim, é muito interessante escolher um elemento que seja alheio a todas as eras e brincar com a maneira como ele interage com cada uma. Por exemplo, digamos que você planeja uma saga com vampiros. Pode imaginá-los manipulando o Império Romano, sendo caçados pela Inquisição, encontrando vampiros exóticos no Novo Mundo e lidando com a realidade de viver numa espaçonave no futuro distante. Isso dá a cada era um elemento novo e diferente, ao mesmo tempo mantendo o fio condutor e garantindo a continuidade.

Reencarnações

Este método é essencialmente uma junção dos dois anteriores. Seus personagens vão crescer, envelhecer e morrer, mas voltarão em diferentes eras. Isso cria alguns problemas, mas pode ser muito divertido.

Comece imaginando uma saga de imortais. Contudo, em cada era você vai lidar também com uma fase diferente da vida dos heróis. Por exemplo, na época medieval eles são velhos reis, mas na Segunda Guerra são crianças tentando sobreviver aos bombardeios. As características de personalidade devem ser mais fortes que nunca, pois precisam aparecer em qualquer fase da vida.

Você também precisa decidir se eles se lembram automaticamente das encarnações anteriores ou se precisam descobrir quem são. O segundo caso é mais complicado, mas também mais divertido. Você pode colocar essa descoberta em vários pontos da vida, dependendo da era, para justificar a técnica que acabamos de discutir. Talvez, durante a Era Vitoriana, os heróis descubram que precisam viver uma grande aventura, mas já estão com quase 90 anos! O que farão?

Aproveite para lidar com as mortes. Dificilmente você pode matar seus heróis mais de uma vez, mas aqui temos essa oportunidade. Os vilões podem matá-los de novo e de novo, vencendo as batalhas, mas permitindo aos heróis a chance de continuar lutando na guerra. Cada encarnação pode querer vingar sua própria morte.

Personagens que reencarnam se prestam para lidar com questões filosóficas. Provavelmente o mesmo protagonista vai reencarnar com mais de um gênero, várias etnias, muitas classes sociais diferentes... Você pode esmiuçar sua personalidade mostrando como ele lida com cada uma dessas situações. Se ele foi um nobre na Idade Média, como isso afetará sua vida de escravo no Brasil colonial? Aproveite para realçar as questões de cada era colocando o herói em diferentes papéis.

Olhando para frente

Existem, é claro, muitos outros métodos para trabalhar grandes sagas ao longo de um período de tempo vasto: você pode incluir viagem no tempo, por exemplo, ou escolher um protagonista para cada era, sem ligação familiar entre si. Neste caso, sua âncora será um tema ou um objetivo em comum de todos — pense na série *Fundação*, de **Isaac Asimov**.

Qualquer que seja o método que você escolher, trabalhar com o tempo pode gerar resultados incríveis. A mudança de períodos gera no leitor ou jogador um vínculo muito grande com sua história, a noção de que vocês passaram por muita coisa juntos e assim formaram uma conexão.

Toda a vida — ou as vidas — de seu herói pode estar nas suas mãos. Basta você ter paciência a acompanhá-lo desde cedo.

LEONEL CALDELA

Gazeta do Reinado

A VOLTA DO GRANDE TORNEIO

Portfeld, no reino de Bielefeld, sediou por vários anos um famoso torneio que ocorria em comemoração a ordenação do primeiro senhor do castelo Portfeld, Lucar Goldwolf, como membro da Ordem da Luz. Cavaleiros de toda Arton viajavam até lá para as festividades, e sagrar-se campeão ali era motivo de honra e orgulho.

Isso mudou há treze anos, quando o então prefeito Andrew Goldwolf, sob efeito de vinho, ofereceu a mão da filha ao vencedor da disputa de arco e flecha. Quando os maiores arqueiros presentes foram derrotados por um halfling, Andrew ordenou a imediata execução do pequenino. A atitude envergonhou os Goldwolf, manchando também a reputação do próprio torneio, que nunca mais foi realizado.

Andrew buscou durante anos alguma maneira de ressuscitar o halfling e assim limpar sua honra, mas em vão. E a mesma bebida que o desgraçou também foi responsável por sua morte. O Cavaleiro Desonrado morreu recentemente sem deixar nenhum herdeiro homem. Sua única filha, Carina Goldwolf, vítima indireta dos excessos do pai, não conseguiu se casar com um nobre do reino e acabou unida a um estrangeiro, Vladmir Rigaud, de Ahlen.

Foi Vladmir que sugeriu que o seu casamento com Carina fosse comemorado com o retorno do torneio. Apesar do luto (e dos boatos de que o ahleniense estaria envolvido na morte do prefeito) bardos foram contratados para espalhar a boa nova e convidar os maiores cavaleiros de Arton. Os estandartes já colorem novamente as ruas, anunciando o retorno dos jogos.

Uma rival para Hardorf

O Império de Tauron concluiu a construção daquela que, de acordo com as palavras do Imperator Aurakas, é a maior prisão de Arton — ou pelo menos, a mais profunda! Trata-se do Fosso de Draxler. Os calabouços foram escavados no interior de uma depressão natural no reino de Fortuna, desaparecendo em um caminho labiríntico de corredores e celas sem fim.

Draxler recebeu os prisioneiros de guerra e criminosos capturados no território do Império nos últimos anos. A pena é de trabalhos forçados, e com um único objetivo: continuar aumentando o número de vagas, escavando novos caminhos e celas na rocha.

Acredita-se que o Fosso Draxler seja dividido em vários níveis, onde cada prisioneiro é alocado de acordo com a periculosidade em relação ao Império. Haveriam áreas onde nenhum tipo de magia funciona, enquanto noutras tudo é mais pesado, impossibilitando movimentos bruscos dos prisioneiros.

Verdade ou não, todo o complexo é de tal forma escuro e intrincado que não é incomum que alguns prisioneiros desapareçam para sempre, perdidos em meio aos corredores labirínticos que apenas os engenheiros minotauros compreendem.

A queda de Curanmir

A cidade de Curanmir, em Petrynia, foi atacada e dominada por um batalhão de skum, uma espécie híbrida de homem e peixe, criados por monstros marinhos conhecidos como aboleth. A quantidade de vítimas, quase meia centena, fez com que a população fosse tomada pelo horror e fugisse.

A milícia, juntamente com um grupo de heróis, enfrentou corajosamente o levante dos invasores e teria triunfado se não fosse pela interferência direta de um dos principais guerreiros do Lorde das Águas, Áquelus: o feiticeiro elfo do mar Dracar.

Todos os que ficaram e se recusaram a ajoelhar e aceitar o Lorde das Águas foram afogados ou transformados em skum. É a primeira cidade de porte dominada por Áquelus. Após a queda da cidadela, o prefeito de Curanmir, Juran Allas, emitiu uma convocação para que heróis dispostos a enfrentar Dracar se apresentem nas imediações da cidade para lutar.

Especula-se que o Império de Tauron irá reunir uma centúria para tomar providências quanto a retomada de Curanmir. Importante para a população local, esta é a cidade onde supostamente o lendário Cyrandur Wallas morreu!

Uma atração diferente em Valkaria

Uma novidade tem chamado a atenção de nobres e plebeus em Valkaria. Trata-se do Labirinto de Brick, um lugar onde qualquer um pode ser aventureiro por um dia! O proprietário, um halfling chamado Brick Bolso Fundo, vem trabalhando na ideia desde que se formou na Academia Arcana, há dois anos. E, para a felicidade do simpático mago, o lugar está sempre cheio de interessados em experimentar as sensações de uma boa e velha exploração de masmorra, mas sem nenhum perigo inerente a essa atividade.

Apesar de possuir uma quantidade assustadora de corredores, calabouços, cavernas e salões, a entrada do labirinto fica confortavelmente instalada em um prédio baixo de dois pavimentos em pleno Mercado da cidade-capital. Ali, enquanto aguardam sua vez de entrar na aventura, os clientes são servidos por várias criaturas mágicas menores, criadas especialmente para tanto.

Mas a principal atração é o próprio labirinto: ele não tem uma forma definida, podendo ser desenvolvido de acordo com o pedido do cliente. Desde uma ilha vulcânica habitada por monstros de fogo, até debaixo d'água até as profundezas escuras de Arton. Inclusive, heróis que planejam incursões verdadeiramente arriscadas já foram avistados ali, buscando uma simulação dos perigos que iriam enfrentar posteriormente.

Brick é capaz de levar um grupo de até seis pessoas para dentro dessa masmorra ilusória. Uma vez lá, só há duas maneiras de sair: vencendo o desafio ou sendo derrotado. Caso qualquer um dos membros seja gravemente ferido ou morra, o dano é desfeito e todos despertam no salão principal, descansados e bem.

Normalmente, uma aventura no Labirinto de Brick dura entre duas ou três horas, mas boatos contam que um grupo especialmente habilidoso está nesse jogo há quase três semanas!

GOBLINS DE VALKARIA

CAVERNA DO SABER

DOMÍNIOS

Chega de salvar o reino! Agora é hora de liderá-lo!

Rei Arthur. Daenerys Targaryen. Aragorn. Além de serem heróis, esses personagens têm uma coisa em comum: são regentes de seus próprios domínios. São heróis que não apenas salvaram seus povos... Mas também os lideraram!

Essa é uma trajetória comum em histórias. O herói inicia sua saga como um reles plebeu, mas a termina sentado ao trono, levando seu povo a uma era de paz e prosperidade. Até Conan, que começou sua vida como bárbaro, e ao longo de suas aventuras foi bandido, pirata e mercenário, terminou como rei!

Esta *Caverna do Saber* traz regras para que os personagens de sua campanha possam trilhar este caminho, e se tornar regentes em mundos de fantasia.

Em outras palavras, chega de servir aos monarcas. É hora de tomar o lugar deles.

Tornando-se um regente

Para se tornar um regente, um personagem precisa ter um *domínio*. Já vamos explicar o que é isso. Há duas maneiras de se conseguir um domínio: ganhar ou conquistar um já existente ou criar um do zero.

Um domínio pode ser recebido como recompensa por uma aventura. Na Idade Média, reis presenteavam seus melhores cavaleiros com porções de terra. Esses cavaleiros se tornavam responsáveis por essas terras e pelo povo que residia nelas, mas em contrapartida podiam tirar seu sustento através de impostos — isto é a base do sistema feudal.

Se o rei convocou o grupo para salvar uma vila ameaçada por orcs, talvez recompense um dos personagens tornando-o regente dela. De forma similar, se o grupo derrotou um tirano que escravizava seu povo, um dos personagens pode tomar o lugar dele como regente. As estatísticas do domínio recém-ganho ou conquistado ficam a cargo do mestre.

Já para criar um domínio do zero, o personagem precisa possuir terras virgens. Exatamente como o personagem pode conquistar essas terras fica a cargo do mestre. Uma vez com as terras, o personagem deve gastar uma ação de domínio (veja a seguir), 5.000 TO e fazer um teste de Ofício (administração) contra CD 22. Caso o personagem seja bem-sucedido, cria um domínio de nível 1 com lealdade indiferente (+0) e sem nenhuma construção ou tesouro. Caso falhe, pode tentar novamente, gastando mais uma ação de domínio e 5.000 TO.

Independentemente do caminho que o personagem escolher para se tornar um regente, ele provavelmente terá que passar por uma aventura. Isso é de propósito. Se um personagem quer lutar com uma espada ou machado, é uma decisão que afeta apenas ele, e portanto pode ser tomada sem consultar o mestre. Mas a ascensão de um aventureiro a regente pode mudar toda a dinâmica de uma campanha, então não é algo que deva acontecer sem aprovação e envolvimento do mestre.

Entendendo os domínios

Você já sabe que, para se tornar um regente, um personagem precisa de um domínio. Agora, vamos entender exatamente o que é isso.

Um domínio é uma divisão política de terras governada por um regente. As dimensões exatas não são importantes, mas se você fizer questão de uma medida, considere que a maior parte dos domínios possui entre 2.500 a 10.000 quilômetros quadrados — de 50 km a 100 km de largura (o que significa que, na média, um viajante leva três dias para atravessar um domínio de um lado a outro). Domínios possuem as seguintes características.

Nome: o nome do domínio.

Regente: o nome do senhor do domínio.

Nível: uma medida geral do tamanho e desenvolvimento do domínio, numa escala de 1 a 7. Um domínio recém criado é de nível 1. A seguir está uma medida geral do que cada nível representa.

• *Nível 0:* terras ermas, desertas ou abandonadas, sem população residente. Não é realmente um domínio.

• *Nível 1 e 2:* terras esparsamente povoadas, com povoados e fazendas, mas sem cidades. Os tipos mais comuns são camponeses, lenhadores, caçadores e até um que outro druida. As notícias, quando chegam, vêm através de mercadores ambulantes. A aparição de um nobre ou de um grupo de aventureiros é um grande evento. Até a feira da colheita é um grande evento! A população varia de 1.000 a 2.500 pessoas.

• *Nível 3 a 5:* terras povoadas, com mercados permanentes e pequenas indústrias. Artesãos especializados, escribas e clérigos podem ser encontrados. As notícias chegam mais rápido, através de bardos. Nobres visitam com frequência, e provavelmente haverá pelo menos um grupo de aventureiros residente. A população varia de 5 a 25 mil pessoas.

• *Nível 6 e 7:* terras densamente povoadas, com mercados movimentados e indústrias avançadas. Todos os tipos de pessoas podem ser encontrados, incluindo alquimistas, monges e extraplanares. Nobres e heróis famosos moram aqui, e as pessoas estão acostumadas a interagir com eles. As notícias chegam através de emissários reais, ou até mesmo por magos e suas bolas de cristal — embora mascates e bardos ainda sejam a melhor fonte de fofocas e rumores. A população varia de 50 a 100 mil pessoas.

Lealdade: o quanto os plebeus do domínio gostam do regente. Existem cinco categorias de lealdade; de acordo com a categoria, você tem um modificador nos testes envolvendo o domínio: prestativo (+2), amistoso (+1), indiferente (+0), inamistoso (–2) e hostil (–5).

Tesouro: o tesouro guardado no domínio, medido por lingotes de ouro (LO). Um LO vale 1.000 TO. Embora em termos de regras o tesouro seja sempre medido em lingotes, em termos de história pode estar na forma de moedas, joias, tapeçarias, sacas de grãos, etc.

Construções: a lista de construções que o domínio possui. Afetam as características do domínio e de seu regente.

O jogo dos tronos

Domínios não são estáticos. Ano a ano, as fortunas dos reinos aumentam e diminuem com as marés da história. Esses grandes eventos são representados pelo *turno de domínio*.

Um turno de domínio equivale a três meses (ou uma estação) de tempo de jogo. Se você leu minha coluna da *Dragão Brasil 117*, sobre tempo entre aventuras, pode combinar as regras daquela coluna com estas.

Nesse caso, governar um domínio é uma nova ação que personagens regentes podem fazer entre aventuras, em adição às ações apresentadas originalmente (treinamento e busca).

Quando faz um turno de domínio, o regente deve resolver as seguintes etapas.

Etapa 1: Impostos

Decida se você vai cobrar impostos baixos, médios ou altos. Então confira na tabela a seguir seus ganhos, de acordo com o nível do domínio e os impostos cobrados.

Nível	Descrição	— Impostos — Baixos	Médios	Altos
0	Ermos	—	—	—
1	Aldeia	1	2	3
2	Vilarejo	2	3	5
3	Vila pequena	3	5	7
4	Vila grande	4	6	9
5	Cidade pequena	5	7	11
6	Cidade grande	6	9	13
7	Metróple	7	10	15

Etapa 2: Ações

Você pode tentar subir o nível de seu domínio ou erguer uma construção. Na segunda parte da coluna, iremos apresentar outras ações, como recrutar tropas, enviar emissários para uma missão diplomática, estabelecer uma rota comercial e, até mesmo, declarar guerra.

Subir o nível do domínio

Para subir o nível do domínio, você precisa gastar um número de LO igual a cinco vezes o próximo nível do domínio e fazer um teste de Ofício (administração) contra CD 20 + duas vezes o próximo nível do domínio. Para subir um domínio de nível 1 para nível 2, por exemplo, você precisa gastar 10 LO e fazer um teste de Ofício (administração) contra CD 24. Se você for bem-sucedido, consegue subir o nível do domínio. Se falhar, não consegue, e gasta metade dos LO.

Construir

Para erguer uma construção, você precisa gastar um número de lingotes de ouro e fazer um teste de perícia contra CD 20 + o nível do domínio (domínios maiores são mais difíceis de administrar!). O custo e a perícia variam de acordo com a construção. Se você for bem-sucedido, consegue erguer a construção. Se falhar, não consegue, e gasta metade dos LO. Um domínio pode ter um máximo de construções igual a três vezes seu nível.

Etapa 3: Ajustes

No fim do turno de domínio, o regente deve aumentar a lealdade do seu povo em uma categoria, se ele cobrou impostos baixos, ou diminuí-la em uma categoria, se cobrou impostos altos. Mais tarde, outros fatores que podem alterar a lealdade de um domínio serão apresentados.

A seguir está uma lista preliminar de construções, organizadas por perícia exigida para serem erguidas. Mais construções serão apresentadas no próximo mês.

Academia militar

Um prédio voltado para estudo e treino de táticas militares. Um regente que possua uma academia militar se torna capaz de ordenar seus aliados com grande eficiência. No início de cada combate, após a rolagem de Iniciativa, mas antes do primeiro turno, você pode trocar de lugar com um aliado até 18m na ordem de Iniciativa (o aliado deve aceitar a troca).

Altar

Pré-requisito: capela.

Uma pedra esculpida com um símbolo sagrado, uma mesa, um braseiro, uma bacia de água... Um altar tem muitas formas, mas é sempre o centro do culto dentro de um templo, o lugar por onde a energia divina é focalizada. Assim, possuir um altar potencializa a conexão de um devoto com sua divindade. Quando usa a habilidade canalizar energia, você passa a rolar d8s, em vez de d6s.

Arena clandestina

Construída no porão de uma taverna, num celeiro abandonado ou em outro lugar discreto, este é um centro de lutas ilegais, nas quais a única regra é que não há regras. Numa arena clandestina, a única coisa que corre mais que o sangue dos lutadores são as moedas dos apostadores. O regente que possui um lugar desses aprende tudo sobre golpes baixos. Você recebe ataque furtivo +1d6 (caso você já possua a habilidade, o dano é cumulativo).

Bazar

Uma loja de artigos variados, como peles, sacas de grão e ferramentas. Quando você compra ou vende itens comuns (ou seja, sem aprimoramentos, materiais especiais ou encantamentos), você paga ou recebe 75% do preço deles (em vez de 100% e 50%, respectivamente).

Bordel

Pré-requisito: taverna.

Uma casa de prazeres, onde os sonhos de uma vida podem ser adquiridos por mero ouro... Ainda que apenas por algumas horas. O dono de um bordel aprende muito sobre a sutil arte da sedução. Quando faz um teste de Enganação contra um alvo que possa se sentir fisicamente atraído por você, você pode rolar dois dados e usar o melhor.

Câmara metamágica

Pré-requisito: laboratório arcano.

Uma sala selada, onde energias arcanas flutuam em espirais de puro poder, esperando para serem invocadas pelo seu mestre. Uma vez por aventura, você pode usar o benefício de um talento metamágico qualquer, quer você o possua ou não, sem pagar pontos de magia extra por isso.

Capela

Uma pequena construção voltada para preces e meditação. Visitar uma capela rotineiramente aumenta a sintonia de uma pessoa com o divino. Você recebe +2 pontos de magia, mas apenas se você for um conjurador divino.

Círculo de poder

Um círculo de pedras, ou então de runas entalhadas no chão, feito para captar energias arcanas e direcioná-las para seu mestre. Você recebe +2 pontos de magia, mas apenas se você for um conjurador divino.

Empório

Pré-requisito: bazar.

Uma grande loja, onde tudo pode ser encontrado — com exceção, talvez, de negócios justos. O dono de um empório possui contatos que pode usar para adquirir (ou se livrar) de itens valiosos. Uma vez por aventura, você pode comprar ou

Construção	Custo	Benefício
Ofício (administração)		
Estrada	10 LO	+1 ponto de ação no início de cada sessão de jogo
Estalagem	8 LO	Bônus na rolada de ponto de ação
Feira	5 LO	1d3 LO por turno
Mercado	10 LO	Aumenta ganho da feira 1d6 LO por turno
Palácio	100 LO	Usa pontos de ação como se tivesse 4 níveis a mais
Conhecimento (estratégia)		
Academia militar	15 LO	Troca de posição na iniciativa com um aliado
Estrebaria	10 LO	Recebe montaria sagrada
Pátio de treinamento	6 LO	+1 nas jogadas de ataque com arma
Sala de mapas	8 LO	Ação de movimento extra no primeiro turno
Tribunal	20 LO	Rola dois dados em testes contra encantamentos
Obter Informação		
Arena Clandestina	15 LO	Mais ataque furtivo
Bazar	8 LO	Compra e vende itens comuns por 75% do preço
Empório	15 LO	Uma vez por aventura, compra ou vende um item mágico por 75% do preço
Taverna	10 LO	Bônus em Obter Informação
Bordel	10 LO	Bônus em Enganação
Conhecimento (religião)		
Capela	5 LO	+2 pontos de magia (para conjuradores divinos)
Altar	3 LO	Canalizar energia aumenta para d8
Mosteiro	15 LO	Cura pelas mãos melhora em 1d8+1
Ordem de cavalaria	20 LO	+1 uso diário de destruir o mal
Relicário	8 LO	+4 num teste de resistência, uma vez por aventura
Conhecimento (arcano)		
Círculo de poder	10 LO	+2 pontos de magia (para conjuradores arcano)
Portal planar	25 LO	+1 nos dados de magias de um elemento
Laboratório arcano	20 LO	Aprende uma magia extra de cada nível
Câmara metamágica	15 LO	Pode usar um talento metamágico qualquer, uma vez por aventura
Pedra de maldições	6 LO	+2 na CD de uma magia, uma vez por aventura

vender *um* item mágico por 75% do preço (em vez de 100% e 50%, respectivamente). De acordo com o mestre, um item mágico específico pode não estar disponível para compra.

Estalagem

Pré-requisito: estrada.

Uma hospedaria para viajantes, e um local onde lendas e canções são trocadas. Impossível visitar uma estalagem e não se sentir mais heroico! Quando você gasta um ponto de ação para adicionar um dado num teste, recebe um bônus de +1 na rolagem desse dado. Por exemplo, se você for de 5° nível, irá 1d6+1, em vez de apenas 1d6.

Estrada

Uma estrada de terra batida, com valetas nos cantos para evitar que se transforme num lamaçal durante chuvas. Permite que pessoas de lugares longínquos visitem o domínio, o que traz histórias novas e incentiva a sede de aventura do regente. Você recebe um ponto de ação extra no início de cada sessão de jogo.

Estrebaria

Mais do que um abrigo para cavalos, na estrebaria os melhores animais são selecionados e treinados, garantindo que o regente sempre tenha uma montaria à altura. Você recebe a habilidade montaria sagrada. Caso já a possua, o animal recebe dois níveis adicionais.

Feira

Um espaço aberto no centro da comunidade onde, uma vez por semana, fazendeiros trazem suas verduras, artesãos trazem seus produtos e todos trazem seu dinheiro — uma parte do qual fica com o regente, graças aos impostos cobrados. Você recebe 1d3 LO no início de cada turno de domínio.

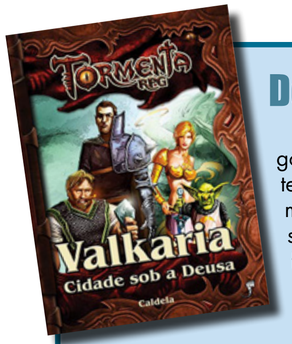
Laboratório arcano

Repleta de estantes com grimórios e mesas com instrumentos místicos, esta sala é um centro de estudos e experimentações místicas — além de ser o lar de corvos, gatos pretos, diabretes e outros bichinhos conectados com o lado arcano do mundo. Você aprende uma magia arcana extra de cada nível de magia que puder conjurar.

Mercado

Pré-requisito: feira.

Uma evolução da feira, com mais comerciantes, mais produtos e mais dinheiro circulando. Ao contrário da feira, que ocorre esporadicamente, o mercado está sempre aberto (exceto em dias sagrados). O ganho da feira aumenta para 1d6 LO.



Domínios e Negócios

O suplemento **Valkaria: Cidade sob a Deusa**, de **Tormenta RPG**, traz regras de negócios, para personagens que queiram ser proprietários de empreendimentos como tavernas, templos, oficinas, etc. As regras de negócio são similares às regras de domínio e usam uma mesma lógica. Entretanto, operam numa *escala* diferente. Enquanto o dono de um negócio pode ser influente dentro de um bairro ou uma cidade, o regente de um domínio tem poder sobre um feudo ou até mesmo sobre um reino inteiro!

Fica a cargo do mestre qual conjunto de regras usar. Em campanhas típicas, nas quais os personagens são aventureiros vivendo de missão em missão e a política *não* é um tema importante, as regras de negócio são mais apropriadas. Elas são mais simples e interferem pouco no andamento do jogo, servindo como um "tempero" para a campanha.

Por outro lado, se o mestre quiser um clima mais épico para seu jogo, com as ações dos personagens decidindo o destino do mundo inteiro, as regras de domínio se encaixam bem. Os aventureiros terão chance de se envolver com PdMs poderosos de igual para igual. Mais do que poder pessoal, terão poder *político*.

É possível usar as duas regras, claro. No mesmo grupo, podemos ter um personagem que almeja ser o senhor de um castelo, e outro que quer ser dono de uma padaria em Valkaria. Os benefícios de um domínio são maiores, mas os custos envolvidos também, então as coisas se equilibram. E na hora da aventura em si, ambos os personagens ainda serão heróis de mesmo poder.

CAVERNA DO SABER

Mosteiro

Uma habitação onde devotos vivem isolados do resto do mundo. Passar um tempo vivendo uma vida humilde e abnegada faz com que o regente melhore sua capacidade de ajudar os outros. Quando você usa a habilidade cura pelas mãos, rola 1d8+1 extra para definir a quantidade de pontos de vida curados.

Ordem de cavalaria

Pré-requisito: mosteiro.

Um pequeno forte, sede de uma organização devotada a ideais de honra e justiça. Possuir pessoas tão exemplares dentro de seu domínio faz com que o próprio regente esforce-se além de seus limites na defesa do bem. Você recebe um uso diário da habilidade destruir o mal.

Palácio

Uma construção luxuosa, feita para ostentar o poder e a riqueza do regente. É fácil acreditar ser capaz de grandes feitos quando se é o dono de um palácio! Quando você usa um ponto de ação, os benefícios que ele fornece são calculados como se você estivesse quatro níveis acima do seu nível real.

Pátio de treinamento

Um espaço para guardas e soldados praticarem seus golpes dia após dia. Um regente que possua um pátio de treinamento acaba observando os exercícios, ficando mais apto e preparado. Você recebe um bônus de +1 nas jogadas de ataque com uma arma à sua escolha.

Pedra de maldições

Uma pedra com símbolos malignos pintados em sangue, usada para canalizar energias ofensivas. Pode ser outro objeto, como um altar de ossos ou um livro com folhas feitas com pele de humanoides. Uma vez por aventura, você pode aumentar a CD de uma magia recém lançada em +2. Você deve usar esta habilidade antes de qualquer teste de resistência ser rolado.

Portal planar

Pré-requisito: círculo de poder.

Um portal para um plano elemental à sua escolha: água (uma piscina), ar (um espelho), fogo (uma lareira que nunca se apaga) ou terra (um arco de pedras). O portal é muito fraco para permitir viagens planares, mas facilita na canalização de energias. Sempre que lança uma magia do elemento escolhido, você recebe um bônus de +1 em qualquer dado rolado. Por exemplo, uma *bola de fogo* causa 6d6+6 pontos de dano, em vez de apenas 6d6.

Relicário

Uma caixa, cofre ou armário, onde um objeto sagrado é guardado. Um fragmento de uma arma empunhada pelo Deus da Guerra, uma bola de ferro usada para se exercitar pelo sumo-sacerdote do Deus da Força, etc. A relíquia protege o regente — ou talvez o que o proteja seja a fé das pessoas que visitam a relíquia para rezar... Uma vez por aventura, você recebe um bônus de +4 num teste de resistência. Você pode usar o bônus depois de rolar o dado, mas deve usá-lo antes de o mestre dizer se o teste foi bem-sucedido ou não.

Sala de mapas

Além de mapas da região, esta sala ostenta reconstituições de batalhas famosas, análises táticas e relatos de estrategistas famosos. Um regente que estude na sala de mapas aprende a se posicionar no campo de batalha com grande eficácia. Você pode realizar uma ação de movimento extra no seu primeiro turno de cada combate.

Taverna

Um lugar de confraternização, música e bebida — o ambiente perfeito para que as pessoas soltem a língua. O dono de uma taverna está sempre a par das últimas notícias e fofocas. Uma vez por aventura, você pode fazer um teste de Obter Informação como uma ação livre e sem precisar gastar dinheiro. Este teste na verdade representa algo que você ouviu numa das noites em que passou em sua taverna.

Tribunal

Parte do dever de um regente é mediar disputas entre seu povo, e este é um prédio específico para isso. Um regente que passe parte de seu tempo num tribunal, analisando casos e dispensando justiça, fica mais apto a discernir o certo do errado. Quando é alvo de um efeito de encantamento que exige um teste de Vontade, você pode rolar dois dados e usar o melhor.

GUILHERME DEI SVALDI

A Canção de Rolf

por Jim Anotsu
arte de Alex Mamedes

Minha vila era feita de guerreiros, navegadores do fim do mundo, caçadores, arqueiros de mira perfeita e… Eu, Rolf, o Magrelo.

Aos quatorze anos eu era a criança mais franzina, baixinha e de rosto macilento no Vilarejo do Javali Corcunda, o mais famoso vilarejo bárbaro naquela região. As pessoas comentavam que eu era tão miúdo quando nasci, que o certo deveria ter sido me atirar do alto de um rochedo e poupar aos meus pais o trabalho de criar uma criatura tão só de ossos e pele, mas eu era filho único e eles precisavam de um herdeiro (ah, meu pai é o chefe do vilarejo), então aceitaram o que a sorte enviou e torceram para que eu pudesse ser consertado ao longo dos anos – o que foi um sonho completamente inútil e sem esperanças desde o início, porque eu continuei a ser o oposto de tudo aquilo que um homem da minha vila deveria ser.

O fato de ser filho do Chefe não me impediu de sofrer nas mãos das outras crianças da vila. Pontapés, cascudos e cuspidas eram os ataques mais comuns (os adultos achavam tudo isso muito legal, porque mostrava que seus filhos tinham o espírito de guerra necessário para vencer na vida). A situação ficou ainda pior a medida em que minha irmã crescia, se mostrando uma lutadora nata e capaz de acertar o olho de um passarinho a mais de vinte metros usando um estilingue.

Angrboda era um exemplo a ser seguido, diziam os pais para suas crianças, e muita gente gostaria que ela se tornasse Chefe quando nosso pai morresse, mas a Regra dizia que a criança primogênita herdava o trono, então, todos aceitavam o destino e torciam secretamente para que eu morresse antes de me tornar Chefe e antes de a vila se tornar objeto de piadas na Convenção Anual de Bárbaros e Portadores de Machados.

Contudo, ali, no meu aniversário, estava a chance de me tornar um homem de verdade aos olhos do meu povo. Era o dia da minha prova de maioridade e, se eu a vencesse, ninguém poderia mais dizer que eu era Imprestável. Eu seria tão homem quanto Catarro, o Forte, ou Sempre Gordo, o sábio. Bastava um grande ato de bravura e todos seriam obrigados a me respeitar.

As primeiras luzes do dia já haviam aparecido e lá estávamos nós para o café da manhã, que consistia na mistura habitual de ovos mexidos, pão, leite de cabra, nozes tostadas, tomate seco e suco de couve que nos manteria inteiros durante o longo tempo até o segundo café da manhã (que seria dali a mais ou menos uma hora) e o almoço.

“RESPEITO, Rolf”, disse meu pai assim que se sentou. “É isso que te torna um verdadeiro Krug. Não é destruir seus inimigos, vê-los desmantelados na sua frente e ouvir o lamento de suas mulheres. Isso é bom, com certeza, mas RESPEITO, Rolf, é o que nos torna diferente dos animais. A BRAVURA e a CORAGEM de conseguir o que se deseja com punhos, espadas e machados.”

“Escute o que seu pai está dizendo, filho”, completou minha mãe. “Quando eu o vi pela primeira vez ele estava retirando seu machado da cabeça de um inimigo, e eu soube imediatamente que ele era o homem da minha vida. Uma pessoa capaz de me ajudar a criar uma família.”

Meu pai deu uma risada que sacudiu a casa.

“E sua mãe estava coberta de sangue e com dois machados nas mãos”, disse ele em tom sonhador, relembrando o momento. “Foi amor à primeira vista”.

Revirei os olhos e orei para que os deuses me atingissem com um raio. Aquele discurso era entoado todo dia na minha casa, a Balada do Verdadeiro Amor, de como duas metades perfeitas se encontraram num campo de batalha. Acho que falavam isso na esperança de que eu pudesse me entusiasmar e tomasse um rumo na vida – visto que ações práticas como arrumar um professor de luta e coisas do tipo não surtiram efeito algum.

“Hoje é o dia do seu teste de maioridade, Rolf”, disse meu pai. “É o momento em que você se tornará um homem de verdade. Como está se sentindo? Animado? Pronto para matar a sua primeira besta?”

Eu abri a boca para falar alguma coisa, mas a risada esnobe da minha irmã roubou a oportunidade.

“Eu aposto que ele vai morrer, pai”, as palavras saindo daquela cara de cavalo. “É melhor começar a aceitar o fato de que eu vou herdar o seu trono… E que vou ser filha única muuuuuito em breve.”

Lancei um olhar furioso para aquele estorvo em forma de gente – ela não estava muito errada... mas ainda assim, que tipo de pessoa fala uma coisa dessas para o irmão aniversariante? Dei um suspiro e voltei minha atenção para o ovo no meu prato. Foi nesse momento que minha mãe passou a mão pelo cabelo de minha irmã e deu um sorriso conspirador.

“Eu e seu pai já tomamos algumas providências para que tudo dê certo”, falou. “Temos certeza de que Rolf se sairá muito bem durante a missão”.

Olhei intrigado para eles, imaginando que tipo de coisa vergonhosa eles haviam feito para que a profecia da minha irmã não se tornasse realidade. Nem tive tempo de colocar minhas dúvidas em palavras quando uma batida soou forte na nossa porta. Era uma daquelas pessoas que em menos de dois segundos já havia batido várias vezes antes que a gente pudesse sequer dar um passo.

“Falando no diabo”, exclamou meu pai com um sorriso idiota. “Tenho certeza que é a ajuda que encomendei para você.”

Ele se levantou e foi com passos ligeiros até a porta, os braços bem abertos ao lado do corpo, exibindo todas as suas “cicatrizes heroicas”. Minha mãe já estava de pé para acompanhá-lo e eu ficava imaginando que tipo de coisa estava para acontecer. Movi a cabeça de um lado para o outro tentando enxergar quem estaria por detrás da porta recém-aberta, mas meus pais eram enormes e a visão ficava bem comprometida. Consegui ver um par de botas cujo couro já havia visto dias bem melhores, o pé direito em movimento constante, indo pra cima e pra baixo no chão de madeira, como se marcasse as batidas de uma música.

“Eu tenho certeza de que papai e mamãe chamaram essa pessoa para trazer seu cadáver de volta”, disse minha irmã. “O Velho Catarrento me contou isso. Quando as pessoas têm certeza de que um jovem vai morrer durante o Teste, eles mandam alguém junto para trazer o corpo de volta e eles poderem fazer um funeral digno.”

Olhei para ela com raiva.

“Você é uma das pessoas mais horríveis que já conheci, Angrboda”, falei entredentes. “Eu não vou morrer, entendeu? Vou ser O Maior Herói Que Essa Vila Já Viu® entendeu? E vou esfregar isso na sua cara, sua imbecil...”

Angrboda riu.

“Vou esperar ansiosamente, irmãozinho”, respondeu sorrindo petulante. “Quero até ver qual vai ser o seu primeiro feito heroico. Por que você não mata o Rei de Escamas de uma vez? Aí você teria o meu respeito… Rolf, o Matador de Dragões.”

Meus lábios se comprimiram numa linha. Uma parte da minha alma dizia que planejar mentalmente a morte da minha irmã era errado e infantil, que eu estava caindo no jogo dela, contudo, a outra parte, aquela mais sensata, pensava em como eu poderia jogá-la numa cova cheia de monstros horríveis e sair impune disso. Ainda estava detido nesses pensamentos quando uma voz melodiosa cortou minha atenção.

“Então este é o jovem herói”, disse a nossa visita.

Era uma moça de quase vinte anos de idade, pele escura e cabelos encaracolados. Carregava um alaúde nas costas e suas roupas eram esquisitas e coloridas, principalmente a gravata verme-

lha no pescoço. Era limpinha e tinha um cheiro esquisito, algo almiscarado que me fez espirrar duas vezes seguidas. Ela fez uma mesura para mim e para minha irmã e continuou a falar.

"Meu nome é Ruana e estou aqui para te ajudar, jovem Rolf. Eu já andei com os maiores heróis de todos os cantos do mundo, eu os ajudei a se tornarem quem eles são. Elric, O Vermelho, Catarina, A Morte Veloz e até Jognumm Calças Peludas, eu estive com todos eles durante seus maiores feitos."

Olhei para ela em silêncio. Não sabia muito bem o que responder. Todo mundo conhecia as histórias de Elric, Catarina e Jognumm. Eram os maiores heróis de TODOS OS TEMPOS, os mais fortes, inteligentes e poderosos que já andaram pelo Reino. Cada criança da minha vila sabia como Elric havia enganado o Rei Quimera e fugido com uma parte do seu tesouro, ou como Catarina havia lutado contra o Grão Mestre do Culto Rubro por vários dias, com exércitos gigantescos dos dois lados. Também sabíamos como Jognumm havia sido a única pessoa capaz de curar a doença que acometeu a Princesa Isala durante a travessia do Mar Cerúleo, usando um elixir secreto que ele preparou durante a lua cheia.

"Você conheceu todos eles?", perguntou minha irmã com um brilho no olhar. "Você esteve durante a última batalha de Catarina contra o Grão Mestre?"

Ruana sorriu e puxou uma cadeira para se sentar.

"Mais do que isso, minha jovem, eu ajudei Catarina durante a batalha. Acredito que sem mim ela teria perdido aquela luta."

Aquilo encheu Angrboda de excitação.

"E como ela era?"

"Parecida com você", respondeu Ruana. "Um pouco impetuosa, mas teimosa o bastante para não desistir da luta."

Eu não conseguia me empolgar tanto com aquela história, estava ansioso demais para descobrir o que a mulher tinha a ver com o meu destino mais imediato. Será que meu pai havia contratado uma pessoa tão peculiar para fazer a missão por mim? Será que Angrboda estava certa e a minha morte seria inevitável se eu não fosse ajudado por alguém de fora?

Ergui os olhos para a moça e tentei falar acima do tom de sussurro que era o meu normal.

"E você está aqui para fazer a missão no meu lugar?", indaguei um pouco desconfortável com aquela solução. "Se for isso eu não posso aceitar, prefiro morrer com o pouco de honra que tenho."

Ruana deu uma risada gostosa.

"Eu não ousaria, jovem Rolf", respondeu. "Meu trabalho é diferente. Pertenço à Associação dos Bardos! Meu destino é registrar os feitos de grandes heróis… Ou futuros heróis, como é o seu caso. Estou aqui para eternizar sua proeza em uma canção que será cantada por todos ao longo do continente. Foi assim que conheci o seu pai! Escrevi a canção sobre o Teste de Coragem dele, quando ele tinha a sua idade."

Aquele último pedaço de informação me deixou desconcertado. Ela não parecia nada velha, como poderia ter conhecido meu pai quando ele era criança? Olhei para a barda com atenção redobrada. Todo mundo já ouviu falar sobre vampiros, seres imortais que bebiam o sangue de suas presas para viver para sempre, mas a mulher não parecia um vampiro e a claridade do dia não parecia incomodá-la. Imaginei o que poderia se esconder por trás do sorriso aberto e da gravata vermelha.

"Não se preocupe, Rolf", disse meu pai. "Eu confiaria minha vida a Ruana. Ela sabe o que está fazendo, confie nela também."

Encarei meu pai por um segundo e revirei os olhos. Era fácil para ele falar, sendo a pessoa mais jovem a ter matado um dragão, usando apenas um estilingue. Quando se tinha pais como os meus, era difícil acreditar nas palavras deles, pessoas que nunca sentiam medo, que faziam coisas impressionantes e que não temiam a morte. A parte difícil era ser alguém como eu, com medo da própria sombra e sempre pensando demais em todas as coisas.

Foi nesse momento que meu pai caminhou até a porta, olhou para o céu e anunciou em tom grave:

"Já está na hora, filho", ele sorria de braços cruzados. "Chegou o momento de virar um homem de verdade, um membro da vila".

Meus olhos percorreram todos os rostos presentes, da visitante enigmática até a chata da minha irmã. Imaginei se aquela seria a última vez que veria todo mundo. Eu havia tentado controlar minha ansiedade, mas, agora que o minuto da verdade havia chegado, meu estômago gelou e minhas pernas tremeram. Eu podia sentir o medo passando sobre mim, devorando cada pedacinho do meu corpo, começando pelos dedos do pé até a ponta do último fio de cabelo.

O medo era o pior dos sentimentos, porque ao contrário do que as sagas e canções costumam dizer, ele não pode ser domado ou controlado de forma absoluta, ele apenas fica ali na beirada do abismo, te encarando de volta.

Minha mãe devia ter notado os lobos uivando dentro da minha cabeça, porque ficou do meu lado e colocou a mão sobre a minha cabeça; suas palavras saíram num tom calmo e firme:

“Não se preocupe, filho”, disse ela. “Nós temos certeza de que vai dar tudo certo. Somos seus pais, acreditamos em você.”

Olhei de volta para ela e para o meu pai, imaginando se eles teriam um pouco de razão e eu estivesse me preocupando demais com tudo aquilo, colocando obstáculos desnecessários na minha cabeça. Será que era isso que me faltava, um pouco de confiança?

Angrboda deu de ombros e mordiscou uma maça que estava sobre a mesa.

“Humn… Eu não acredito em você! Você vai morrer.”

* * *

A praça no centro do Vilarejo do Javali Corcunda estava lotada! Pessoas de todos os cantos haviam se reunido para assistir a partida do Filho do Chefe©. Meus colegas da Escola de Bárbaros estavam ali, assim como as meninas do curso de Esmaga-Ossos e todos os bêbados e brigões da vila. Havia decoração por toda parte, bandeirolas coloridas, chapéus temáticos e placas com frases de motivação (“Não Morra”, “Não Se Envergonhe Se Fizer Xixi nas Calças”, “O Meu Boi Fugiu, Se Alguém Encontrar Por Favor Me Avisa”, “Se Tudo der Errado Você Ainda Pode Ser um Padeiro”) e minha irmã estava com os brutamontes semianalfabetos que chamava de amigos e eles tinham frases igualmente inspiradoras (“Ocê Vai Morrer, Imbesil!” “A ÇUA CARA É ISTRAGADA, HAHAHA! QUE PIADA!”) — eu pensei em corrigir a ortografia deles, mas aí me lembrei que eles não ligavam pra isso e provavelmente me dariam um soco.

Meu pai caminhou até o centro do círculo que havia se formado, carregando Morte Certa, seu machado favorito, uma coisa pesada e com partes lascadas na lâmina. Aquele machado havia passado de pai para filho na nossa família desde tempos imemoriais, muito antes dos meus antepassados fugirem dos mamutes na Terra do Gelo.

“Hoje, meus caros irmãos e irmãs… e, Humn… padeiros… É um GRANDE dia, afinal, meu filho vai se tornar um homem…”

Houve uma rodada de aplausos (e vaias) enquanto meu pai gesticulava para que todos voltassem a fazer silêncio. Como a população não era das mais educadas isso levou um tempo e alguns golpes com o cabo de Morte Certa, mas, por fim, todo mundo calou a boca e meu pai conseguiu voltar a falar.

“Exato… um HOMEM!”, disse meu pai. “E é por isso que passo Morte Certa para Rolf! O primeiro machado que ganhei do meu pai, o mesmo que usei para matar inúmeros inimigos”, houve um momento de gritos e aplausos aqui. Falar da morte de inimigos sempre animava o pessoal.

Ele me puxou pelo pescoço para perto dele, meu rosto se chocando contra aquela barriga enorme. Papai ergueu Morte Certa para o alto e então o colocou nas minhas mãos, era uma coisa gigante e pesada e eu quase derrubei.

“ESSE MACHADO ERA PRA SER MEU, PAI!”, escutei minha irmã gritar de algum lugar. “VOCÊ PROMETEU! AAARGH, EU TE ODEIO.”

Meu pai gargalhou. Adorava ver como a filha era um orgulho, tão jovem e já sonhando com seu primeiro machado e falando coisas cheias de ódio. Tinha certeza de que aquela menina seria o orgulho do vilarejo um dia, ao contrário de mim, para quem olhou logo em seguida e suspirou. Deu um tapinha nas minha costas e voltou a falar para o seu público cativo.

“E, para registrar este grande momento na história do Vilarejo do Javali Corcunda, contratei uma barda muito famosa”, anunciou. “Ela foi a responsável por registrar os feitos de Elric, Catarina e Jogumm, autora da trilogia *O Senhor dos Colares*, dos poemas sobre Carlos, o Louco e do clássico de autoajuda *Mil e Uma Formas de Matar o Seu Inimigo*.”

Houve uma onda de Oooohs e Aaaahs no meio da multidão. *Mil e Uma Formas de Matar o Seu Inimigo* era um dos tomos mais famosos dos últimos anos, adotado por escolas de bárbaros em todo o continente e que todo mundo dizia ter lido embora a maior parte das pessoas dormisse antes da página 45, que, geralmente, era quando concluíam que a melhor forma de matar alguém era usando uma pedra ou uma machado bem afiado, sem muitas frescuras.

“Aplausos para Ruana, pessoal.”

A barda acenou para todos e fez um gesto teatral, se curvando como se estivesse no final de um grande espetáculo.

Meu pai então se virou para mim e falou:

“Rolf, meu filho, você está pronto para o seu Teste de Coragem? Pronto para se tornar alguém de verdade?” Ele sorria como se houvesse acabado de almoçar um javali. “Pronto para se tornar o objeto de uma canção dedicada ao seu nome? Aceita o desafio?”

Aceita o desafio? Ali estava a pergunta de ouro. Uma vez que uma afirmativa fosse dada em resposta, eu seria obrigado a prosseguir com aquele trabalho, caso contrário, alguém da minha família precisaria me matar com uma colher e uma faca de cozinha, para que a minha morte fosse lenta e compatível com um covarde.

Olhei para ele e fiquei em silêncio. Eu estava considerando seriamente a opção de me tornar padeiro. Devia existir alguma dignidade em fazer pão. Afinal, as pessoas precisavam comer e eu poderia alimentá-las. É claro que eu me tornaria um pária na vila, mas poderia aprender a conviver com isso e talvez os meus pais até pudessem me perdoar um dia. Talvez aprendessem a amar um filho mesmo que ele trabalhasse em relativa segurança e passasse a vida sem fazer nada incrível o bastante para se tornar uma canção.

Comecei a abrir a boca para falar da minha mudança súbita de carreira, meus lábios tremiam enquanto eu tentava formar a frase "eu desisto, vou ser padeiro", mas a minha ação foi interrompida por um braço escuro que se enrolou no meu pescoço.

"Não se preocupe, senhor, desafio aceito", disse Ruana. "Seu filho voltará com uma grande história e uma prova de coragem nas mãos. Um VERDADEIRO HERÓI!"

Olhei horrorizado! Ela havia aceito o desafio em meu nome e agora minha palavra estava atrelada àquilo para sempre! Eu não conhecia aquela barda direito, mas a minha antipatia por ela havia alcançado níveis altos.

"Muito bem!", gritou meu pai. "Então, Rolf, como é tradição na nossa vila. Você tem uma noite para sair e encontrar um grande ato de coragem para realizar, retornando ao amanhecer com uma prova de aventura em suas mãos."

"Ou morra tentando!", gritou alguém no meio da multidão.

"Ou apenas morra!", berrou um dos amigos da minha irmã.

As pessoas soltaram gritos de comemoração e bateram palmas (e também bateram umas nas outras, isso geralmente acontecia quando se empolgavam com alguma coisa). Dali em diante ninguém mais prestou atenção em coisa nenhuma. O único interesse da maior parte do povo em assistir ao partir de um jovem, era o fato de que a família do candidato a cadáver era obrigada a oferecer comida e bebida para todo mundo. Assim que a missão era aceita pelo jovem (ou pessoa próxima), todo mundo estava livre para comer e ninguém se importava mais se ele estava vivo ou morto, e sim com o fato de o vinho ser forte demais ou fraco demais, ou se as famílias tinham comprado da carne mais barata para aquela ocasião.

Observei os corpos seguindo furiosamente na direção do banquete, deixando eu, minha irmã, meus pais e a barda no centro da vila.

"Você está pronto, Rolf?", perguntou minha mãe.

Olhei para ela e engoli em seco, minha resposta não faria a menor diferença, eu era obrigado a fazer aquilo, preparado ou não.

"Eu realmente preciso fazer isso?", consegui reunir coragem para perguntar. "Por quê?"

"Porque senão eu vou poder ter matar com uma colher", respondeu minha irmã. "E eu nem reclamaria."

Minha mãe se abaixou e ficou apoiada em um joelho, colocando a mão sobre a minha bochecha. Ela sorriu e falou:

"Porque este é o nosso modo de fazer as coisas, Rolf. É assim que vivemos…"

Então, sem nenhum aviso, Ruana passou um braço sobre o meu ombro.

"Não se preocupe. Tenho certeza de que você renderá uma bela história, garoto, talvez a melhor história que já vi em toda a minha vida… Quem sabe? Acho que o mundo vai adorar escutar A Canção de Rolf."

Olhei para ela e duvidei muito daquilo, do fundo do meu estômago nauseado.

* * *

Quando todas as despedidas terminaram e finalmente saí do vilarejo com Ruana, já estava começando o entardecer e o céu ganhava um tom laranja.

Saímos pelo sul da vila, que levava até a Floresta Horrenda, o lugar mais propício para se encontrar uma aventura. Eu podia ver as copas das árvores da floresta se erguendo contra o poente, tão unidas que pareciam uma única massa escura. Eu conhecia as histórias, das coisas que moravam por lá, das criaturas que se esgueiravam durante a noite e das bruxas que moravam no coração do matagal, esperando que algum desavisado aparecesse perdido. Meu pai dizia que o único motivo para essas criaturas não terem devorado o resto do mundo era o fato de que muitas vilas de bárbaros existiam ao redor da floresta e que a gente impedia a escapada dos monstros.

Continuamos a avançar, eu carregando Morte Certa nas mãos e Ruana com seu alaúde pendurado nas costas. Ela ia assoviando distraída, mas eu estava atento ao menor dos barulhos, do canto do primeiro grilo até os morcegos que começavam a despertar. A noite era cada vez mais silenciosa à medida que nos afastávamos do Vilarejo do Javali Corcunda, as cantorias iam ficando pra trás, as brigas e as fogueiras.

Havia uma estrada de terra até certo ponto, mas ela acabava na entrada da floresta e a gente precisaria aprender a se virar com as trilhas malfeitas e sinuosas que moravam dali em diante. A Floresta Horrenda justificava o seu nome logo nos primeiros metros, com seus galhos retorcidos, o ar abafado e úmido, e a pouca luz que vinha da lua cheia. Nossas únicas

companhias eram as plantas, árvores e pequenos animais que corriam de um lado para o outro, às vezes nada mais do que vultos rápidos que cortavam nossa frente ou pulavam de um galho para o outro.

"A última vez em que entrei nessa floresta foi há tanto tempo que nem reconheço nada", disse Ruana depois de fazer uma pequena pausa. Ela fez um gesto com a mão esquerda e recitou algumas palavras, então, para minha surpresa completa, uma chama azul surgiu dançante na palma da sua mão. "Acho que agora vai ser um pouco melhor de andar aqui, não acha, Rolf?"

Eu a encarei boquiaberto! Sabia que existiam pessoas capazes de fazer magia, mas nunca havia encontrado nenhuma delas pessoalmente. Eram apenas histórias na minha vila, coisas que só aconteciam nas grandes cortes.

"V-Você é uma bruxa?", perguntei com a voz tremendo.

Ruana riu.

"Bruxa?", ela respondeu como se eu tivesse feito a piada mais engraçada do mundo. "Sou uma barda, mas isso não quer dizer que eu não saiba um truque ou dois. Pessoas como eu aprendem muitas coisas na estrada."

Ela voltou a caminhar na minha frente e iluminava o caminho com a chama em sua mão.

"Meu pai disse que te conheceu quando tinha a minha idade", falei. "Como isso é possível? Você não parece tão velha."

A barda olhou para mim e deu um sorriso.

"Realmente, eu não sou velha. Devo ter o quê… Uns oitocentos anos, no máximo", ela respondeu casualmente. "Venho de um outro lugar, sabe… O tempo passa meio diferente pra gente, acho que é por causa do ponto de vista."

"De onde você é?"

Ela deu de ombros.

"Daqui e dali, não faz muita diferença… Esse lugar não existe mais", notei uma ponta de tristeza, mas a moça não deixou muito espaço para isso, pois logo voltou ao tom mais alegre. "E você, Rolf, o que espera encontrar nessa floresta?"

Forcei uma risada.

"Acho que estou mais preocupado em não encontrar a minha morte", respondi. "Eu deveria sentir vergonha de falar coisas assim. O sonho de todo bárbaro que se preze é morrer fazendo alguma coisa incrível, essa é a única maneira de encontrarmos os deuses no além."

"Humn…", ela começou a dizer. "Não sei se concordo com você, garoto. Todo mundo sente medo e isso só quer dizer que você está vivo. Quando conheci seu pai, ele não era o guerreiro que você conhece hoje… Era um garotinho tão assustado quanto você."

Aquilo pareceu tão estranho pra mim que não consegui segurar uma risada, esquecendo momentaneamente que estava no lugar mais perigoso da nossa região.

"O meu pai? Com medo?"

Ruana assentiu com a cabeça.

"Claro que sim", ela respondeu. "Ele estava tremendo quando eu o trouxe aqui para matar aquele dragão. O garoto mais assustado que já vi. Deveria se sentir orgulhoso, Rolf, ele chorou antes mesmo de a gente entrar na floresta, catarro escorrendo e tudo."

"Essa é a coisa mais surpreendente que já escutei", falei enquanto apoiava Morte Certa no chão. O peso daquilo já fazia meu braço doer. Por algum motivo era bem difícil imaginar meu pai daquele jeito. Na verdade, era quase impossível imaginar que ele já teve a minha idade ou que já teve medo de alguma coisa. Acho que a gente nunca sabe tudo sobre nossos pais e acabamos uma imagem na cabeça que talvez não esteja completa, como uma pintura rasgada. Você é capaz de deduzir a imagem completa, mas não pode dizer com certeza o que existe além do pedaço que conhece. Contudo, minha mente destacou outra parte do que ela havia dito.

"Mas, ainda assim… Ele matou um dragão! Eu mal consigo levantar esse machado…" .

"Bem, você ainda tem o resto da noite para fazer alguma coisa incrível, Rolf", Ruana respondeu. "Lembre-se, estou aqui para te ajudar".

Apoiei o machado sobre o ombro e continuei naquela caminhada que já me enchia de desânimo. Ser morto durante o teste ou desistir era uma coisa, mas voltar sem ter feito nada era ainda pior, talvez até pior do que ser padeiro, sem a menor chance de honra pelo resto da vida. Respirei fundo e deixei que o ar escapasse dos meus pulmões de uma vez só, um suspiro longo e sofrido.

"Eu não sou um bom bárbaro", desabafei. "A minha irmã é muito melhor nisso do que eu… E ela é bem mais nova."

A barda deu uma risada e olhou para a lua cheia, visível através de uma falha na copa das árvores altas.

"Talvez ela seja uma bárbara melhor do que você, acontece. Mas esta não é a única opção na sua vida. O mundo é gigantesco, os mundos são gigantescos…", havia uma onda de animação em sua voz, como se falar daquilo fosse o motivo da sua existência. "Você pode

ser um bardo, pode ser um estudioso... Existem milhares de estradas que você pode percorrer antes de decidir. Certa vez, numa das minhas andanças, ouvi o bardo de um outro lugar, um lugar bem longe daqui, cantando uma canção sobre isso. Ele perguntava quantas estradas um homem precisa percorrer antes de se chamar de homem, e dizia que a resposta estava por aí, soprada pelo vento…"

Balancei a cabeça negativamente.

"Eu não tenho essa opção, sou o filho do chefe", respondi. "Nasci para ser um bárbaro, não sei fazer mais nada."

"Você é jovem demais para saber o que você sabe ou não, garoto." Ela se espreguiçou e ajeitou o alaúde em suas costas. Estávamos andando por uma clareira naquele momento e mais de duas horas já tinham passado desde que havíamos entrado na floresta. Ruana disse que deveríamos fazer uma parada. "Acho que estou ficando com fome… Ou melhor, tenho certeza de que estou ficando com fome."

Eu também estava começando a ficar muito cansado e com muita fome. Meus pés doíam, o machado já estava impossível de carregar e minha esperança de conseguir passar pelo teste diminuía a cada segundo. Então, sem outra opção em vista, eu e Ruana pegamos gravetos e folhas secas para fazer uma fogueira. Ela tinha alguns pedaços de carne seca em sua bolsa, assim como pão e copos — fui obrigado a notar que a bolsa, apesar de pequena, parecia ser capaz de conter uma multitude de coisas, e me peguei pensando se era mais uma das "bruxarias" dela, operando diante dos meus olhos.

"Rolf, acredite em mim," ela falou pensativa, "não existe nada melhor do que a estrada aberta. Acordar sem saber aonde você vai dormir, com todos os mundos à sua disposição. Você é um garoto sensível, talvez seu lugar não seja entre os bárbaros. Se quiser, pode vir comigo, conhecer os cantos que existem por aí, tenho certeza de que vai encontrar sua estrada em algum momento."

Levantei meus olhos do chão e olhei para ela. Ruana estava de pernas cruzadas e dedilhando alguma coisa em seu alaúde. Foi a primeira vez que notei o quanto ela era bonita, talvez uma das mulheres mais bonitas que eu já havia visto em toda a minha vida. Os olhos enormes e castanhos me encarando curiosos.

"Você acha que eu poderia?", indaguei surpreso. "Digo, sair de casa?"

Ela não parou de tocar.

"O mundo existe para ser desbravado, Rolf," respondeu. "Você pode fazer qualquer coisas, mas não deve fazer nada que vá contra o seu coração. Pode parecer brega, mas é assim que eu penso nas coisas."

Fiquei em silêncio.

Por um momento, um breve momento, fui tentado por aquela proposta. Conhecer o mundo além das bordas do Vilarejo do Javali Corcunda. O mundo com as pessoas que viviam em grandes cidades, onde eu poderia aprender coisas novas, quem sabe… Magia. No entanto, a imagem da minha família surgiu na minha cabeça. Eu não poderia abandonar meus pais (minha irmã, talvez…) e todas as pessoas que eu conhecia… Isso iria contra o meu coração.

Por mais que eu me sentisse deslocado, aquele lugar era a minha casa, aqueles eram meus amigos e familiares. Podia ser que algum dia eu realmente decidisse ir embora, mas aquele não era o momento…

Comecei a abrir a boca para falar, mas ela me deteve bruscamente e colocou o indicador sobre a boca, pedindo para que eu não desse um piu.

"Ouviu isso?"

"O quê?"

Fiquei em mudez absoluta e tentei prestar atenção no que poderia acontecer. Todos os pelos da minha nuca estavam arrepiados e senti meu estômago se contorcer — por algum motivo, isso fez com que me lembrasse de uma das placas na minha despedida: "Não Se Envergonhe Se Fizer Xixi Nas Calças".

E aí comecei a ouvir um som diabólico, que parecia o urro de mil criaturas ao mesmo tempo. Um barulho que gelou cada centímetro do meu corpo e fez com que houvesse uma revoada de pássaros no meio da Floresta Horrenda. Olhei para Ruana, ela sorria…

"Isso, Rolf, é o som do seu Teste de Coragem tendo início."

Rezei para todos os deuses.

Nenhum deles respondeu.

* * *

Saímos rapidamente dali e, numa atitude que não poderia ser chamada de inteligente, fomos na direção do barulho que nos alarmou. Eu segurava Morte Certa com tanta força, que os nós dos meus dedos estavam brancos. Meus passos iam se embaralhando no chão escuro e uma nova chama na mão de Ruana era a única guia em meio ao breu.

"Já estamos quase lá", disse Ruana. "Estou certa de que veio daqui".

“Tem certeza de que é a melhor coisa a fazer?”

“Não foi pra isso que viemos aqui, Rolf?”

O som horrível cortou a floresta mais uma vez e fiquei imaginando o que poderia existir por ali. Fiquei pensando o que faria se aquilo fosse o som de um dragão ou gigante acordando do seu sono mais profundo. Minha mente passou por todas as criaturas sobre as quais ouvi falar nas aulas de Introdução aos Monstros II, e o que podiam fazer. Olhei para o machado em minhas mãos outra vez e torci para que aquilo me ajudasse como ajudou aos meus antepassados, que a Morte Certa fosse para os outros e não para mim. Fomos saltando por sobre troncos caídos, poças de lamas, buracos e outras coisas.

O barulho se tornava cada vez mais próximo. Chegaríamos em poucos metros. Torci para que a criatura já tivesse ido embora quando a gente chegasse por lá. Estava tão distraído que deixei de prestar atenção no caminho por um segundo, tempo o suficiente para que meu pé se chocasse contra uma raiz alta no chão e minha queda fosse inevitável.

Caí súbita e agressivamente, um encontro forçado entre o meu rosto e o chão. Tudo ficou escuro e eu rolei de um lado para o outro, torcendo para que não tivesse quebrado nada.

“RUANAAAA!”, gritei enquanto tentava me levantar, recobrando a visão. O mundo levou um tempo para parar de girar, e fiz um esforço para ficar de pé depois de encontrar o meu machado. “RUANA!”, voltei a gritar, mas não obtive resposta.

Eu no meio da noite, sem ninguém. Poderia ela ter fugido e me deixado para trás? Usado sua magia para desaparecer ao notar que havíamos encontrado alguma criatura muito pior do que o esperado?

Soltei um palavrão e xinguei mentalmente a barda e toda aquela ideia idiota de Teste de Coragem. Segurei o machado e continuei a caminhar. Se eu precisava morrer, era melhor andar e acabar com todo aquele sofrimento de uma vez. O urro do monstro soava cada vez mais furioso e vinha de algum lugar adiante de mim. Orei para os meus deuses e continuei andando, pronto para morrer como um verdadeiro bárbaro do Vilarejo do Javali Corcunda.

Já podia sentir o cheiro horrível da criatura. Parecia sangue e pelos molhados, assim como suor e alguma outra coisa. A criatura estava perto. Eu não podia enxergá-la sem a luz de Ruana, mas sabia que estava muito perto.

Ela devia ter me visto ou sentido meu cheiro, porque seu grito parou por um segundo e se tornou um rosnado alto, que me fez tremer.

“É melhor você ficar longe de mim!”, gritei. “Eu sou Rolf, filho de Varg, o Redondo, e carrego Morte Certa, o maior machado bárbaro de TODOS OS TEMPOS!”

Torci para que ameaças funcionassem contra monstros. Fiquei ali, parado, sem mover um músculo (não porque estivesse tentando mostrar bravura, mas porque minhas pernas não obedeceriam a nenhum comando meu). A criatura devia ser enorme e ter mais de uma cabeça, porque eu podia escutar a respiração de três delas e o som de suas várias patas se arrastando pelo chão.

O monstro bufou, uma cabeça de cada vez, e soltou um rugido grave que parecia vir de algum tipo de profundeza.

“SAIA DAQUI!”, gritei, mas a minha voz se quebrava em partes. “Ou serei obrigado a matar você e levar suas cabeças para a minha vila.”

Ela fez um barulho, algo que na mente bizarra dela devia ser uma risada. Olhei ao meu redor em busca de algum sinal de Ruana, uma virada de cabeça que durou menos que um segundo, mas que foi brecha mais do que suficiente para que o monstro fizesse seu ataque. Ouvi o rosnado antes de qualquer outra coisa, então, o som de folhas secas sendo esmagadas na escuridão.

A criatura estava vindo contra mim, veloz e brutal.

Segurei o cabo do machado e comecei a balançá-lo de um lado para o outro, esperando que a lâmina pudesse cortar os pelos, escamas ou o que quer que cobrisse a pele da criatura.

Naquele momento eu não tinha tempo para sentir medo ou pensar em como a vida era injusta. Meu único trabalho era lutar e tentar sair vivo. Fiz meu machado descer em todas as direções, usando toda a pouca força que eu tinha.

“EU. NÃO. VOU. MORRER!”, gritei do fundo dos meus pulmões. “SAI DAQUIIIIII!”

Em determinado momento, pude sentir o fio do machado cortando carne, afundando em algo macio e fazendo espirrar um líquido quente no meu rosto. Sabia quer era o bicho, porque ouvi um gemido alto de dor , alto o bastante para me fazer acreditar que aquela cabeça não me traria mais problemas. No entanto, o monstrengo deve ter ficado bem bravo, porque os ataques se tornaram ainda piores e em determinado momento ele mordeu minha perna esquerda e me derrubou no chão. Rolei o mais rápido que pude para me afastar.

Uma das cabeças chegou incrivelmente perto da minha cara e pude sentir seu bafo nojento e ouvir os dentes que batiam, tentando morder meu rosto. Usei uma das mãos para segurar o pescoço grosso que tentava se alongar para me pegar. Meu machado estava no chão e, por mais que eu usasse a mão livre para tatear, não estava ao meu alcance.

“Droga, droga, droga”, murmurei enquanto tentava empurrar a mandibula ameaçadora.

Foi aí que meus dedos se prenderam em alguma coisa. Uma pedra!

Fechei meus dedos ao redor com toda a força e usei-a contra a cabeça que agora me atacava. Bati repetidas vezes, fazendo fazendo a fera uivar de dor, sangue espirrando para todo lado. A criatura grunhiu, chorou e se afastou de mim… ela estava machucada demais para continuar.

O rugido do monstro se tornou mais distante, como se estivesse bem longe, talvez voltando para o mundo inferior de onde havia surgido.

"É ISSO AÍ, CORRA", gritei, abusando da minha sorte. "CONTE PARA OS SEUS AMIGOS QUEM FOI QUE TE DERRUBOU!"

Comecei a rir de forma incontrolável. Eu havia vencido um monstro, finalmente!

Havia passado no teste, sem a ajuda de ninguém, bardo ou não.

Minhas gargalhadas continuaram mesmo quando meu corpo perdeu todas as forças e caiu no chão, e acho que devo ter continuado a rir mesmo quando todos os meus sentidos me abandonaram.

Acordei com a luz do sol batendo no meu rosto, uma dor de cabeça horrível e um gosto pior ainda na boca, como se eu tivesse mastigado cocô.

"Pensei que você ia dormir para sempre", ouvi uma voz conhecida dizer. "Nem toda vez um herói morto rende uma boa história."

Fiz um esforço e fiquei sentado. Ainda estava na Floresta Horrenda e Ruana estava ali perto, preparando alguma coisa numa fogueira improvisada.

"Você me largou no meio da floresta," cuspi com raiva. "Eu podia ter morrido… Fui atacado por um monstro de três cabeças!"

"Foi?", indagou erguendo uma sobrancelha.

Fechei a cara ainda mais.

"Sim, fui", respondi ríspido. "E me virei muito bem, obrigado. Eu não sei porque o meu pai te contratou, na hora em que mais precisei você sumiu e me deixou quase morrer. Um monstro de três cabeças!"

Ela coçou a cabeça, fazendo uma falsa expressão pensativa.

"Que estranho, eu podia jurar que vi apenas um boi e três vira-latas com você ontem." Ruana respondeu sorrindo. "Olha só, logo ali, onde você deixou."

Respirei fundo e olhei para onde ela estava apontando, alguns metros à minha esquerda.

Ainda levou um tempo para minha mente compreender a cena, mas logo a imagem começou a ganhar sentido. Numa árvore adiante havia um boi, seus chifres fincados numa árvore, a cabeça a única coisa erguida num corpo morto. Perto dele, aqui e ali, havia os corpos de dois cachorros pretos, magros, mas de porte grande. Teriam sido assustadores se não parecessem capas de couro sobre costelas. No flanco de um deles estava Morte Certa e perto do outro uma pedra ensanguentada. Meus olhos não acreditavam naquilo. Nada fazia sentido.

Olhei para Ruana com raiva.

"O que você fez?", indaguei exasperado. "Usou alguma das suas mágicas, foi isso? Sumiu com o corpo do monstro?"

Ruana pegou um pedaço de galho e começou a desenhar na terra.

"Nunca houve nenhum monstros, Rolf", disse ela. "A sua mente lhe pregou um truque, você viu o que queria ver. O que aconteceu é que aquele boi prendeu o chifre na árvore e esses cães famintos brigaram com você porque pensaram que você queria roubar o jantar deles."

Eu me forcei a ficar de pé e andei até os corpos dos bichos. Balancei a cabeça de um lado para o outro, incapaz de aceitar que aquilo havia acontecido.

"Isso não é possível", falei. "Eu escutei os rugidos da criatura, um barulho muito alto."

A barda sorriu.

"Olhe com atenção, lá na frente, Rolf", ela ordenou com um sorriso. "O que você vê?"

Fiz o que ela mandou, sem esperança nenhuma. Que grande guerreiro eu era, minha batalha sangrenta e épica contra um monstro não havia passado de uma briga com dois cães pulguentos. Minha irmã riria pelo resto da eternidade.

Suspirei e encarei o ponto indicado, dez ou quinze metros adiante. Escondido pelas árvores havia um paredão de pedra, talvez a face de alguma montanha próxima ou coisa do tipo, e bem ali, a boca de uma caverna.

"O que você escutou foram os mugidos e latidos destes animais ecoando pela boca da caverna", disse Ruana. "É por isso que pareceu vir de longe. Era apenas uma distorção."

Meus joelhos dobraram e bateram no chão. Tudo que eu havia feito havia sido uma grande decepção e eu era tão heroico naquele momento quanto no dia em que nasci. Eu *era* um imprestável! As pessoas estavam certas, eu era uma vergonha para os meus pais.

As lágrimas começaram a rolar e não havia nada que eu pudesse ou quisesse fazer para detê-las, afinal, eram as únicas coisas de verdade que eu tinha naquele momento.

"Não posso voltar para casa", falei. "Não posso fazer mais nada…"

Ruana riu.

“Não seja dramático, Rolf”, disse. “É justamente por isso que estou aqui. Você disse que não sabia por que seu pai havia me contratado. Bem, eu sou uma barda, garoto, eu conto histórias, eu crio canções. Não sei o que você viu, mas eu assisti a uma bela história ontem. Sobre como um garotinho lutou contra um cérbero durante uma noite inteira, sem enxergar nada, só para proteger um minotauro que havia prendido seu chifre numa árvore.”

Forcei uma risada.

“Não foi isso que aconteceu”, respondi. “Aquilo não era um minotauro, era só o boi de alguém da vila que fugiu e veio parar aqui. E não tinha nenhum cão de três cabeças, apenas três vira-latas com fome.”

Ruana deu de ombros.

“Histórias funcionam assim.”

“Mas não é real, seria mentira…”

A mulher balançou a cabeça de um lado para o outro, pegou seu alaúde e tocou algumas notas. A conversa parecia entretê-la bastante.

“Histórias não são reais,” ela falou, “mas isso não significa que sejam mentira. As pessoas precisam de histórias. Elas nos fazem seguir adiante, Rolf. Elas nos inspiram e nos mostram mais do que mil verdades frias podem mostrar. Histórias são poder.”

Olhei para ela sem saber o que dizer. Isso queria dizer que… A minha pergunta devia estar estampada na cara, porque ela foi respondendo sem eu precisar falar nada.

“Sim, nem todas as histórias que você ouviu aconteceram daquele jeito”, disse ela. “Elric não enganou o Rei Quimera, ele apenas roubou as joias de um conde exótico que tinha várias cabeças de animais decorando sua casa. Catarina não batalhou com exércitos durante dias contra o Grão Mestre de alguma ordem, ela apenas se hospedou num monastério e jogou xadrez durante alguns dias com um monge copista que era muito bom nisso”, ela fez uma pausa aqui, “e bem, o xadrez não deixa de ser uma guerra em miniatura. E Jogumm não era nenhum mestre de poções, ele estava no mesmo barco que a filha de um rico comerciante e ela teve escorbuto durante a viagem, o que não foi um problema porque ele tinha um saco de limões e laranjas com ele, e isso foi o suficiente para salvar a garota.”

Eu fiquei ali, boquiaberto, incapaz de acreditar que todas aquelas histórias famosas eram apenas isso, histórias.

“Então quer dizer que foi tudo mentira…”, perguntei. “Todos eles?”

Ruana tirou uma caneca de sua bolsa e começou a preparar chá.

“A linha entre a verdade e a mentira é simples, mas a linha entre a realidade e uma boa história é sempre tênue. As histórias falam sobre coisas de verdade usando coisas de mentira, mas que nem por isso são menos reais. Catarina ainda venceu um monge numa batalha e Jogumm ainda salvou a vida de uma moça que era uma princesa para o pai dela. Tudo é ponto de vista.” Ela deu uma risada e ofereceu um pedaço de pão preto. “E agora você se tornará uma história, garoto… E, talvez, algum outro garoto do outro canto dos Reinos se inspire em você e lute contra monstros numa floresta à noite. Ou eu posso estar delirando… Quem sabe, quem sabe?”

Eu me levantei e olhei para o sol atravessando a copa das árvores. Talvez Ruana estivesse certa, talvez o que importasse no fim das contas fosse as histórias que tínhamos pra contar ao voltar pra casa. E, no fim das contas, tudo o que a gente é são histórias. Até mesmo a nossa coragem é apenas uma história daquilo que alguém viu, cada registro e cada pedaço.

Olhei para os cães mortos e para o boi na árvore, ou melhor, olhei para o cérbero e o minotauro. Eu agora conseguia ver o mesmo que Ruana, enxergar a história muito além do que estava na minha frente. Então, forcei um sorriso e voltei a olhar para ela.

“Posso te fazer mais uma pergunta?”

“Claro.”

“E o dragão que meu pai matou?”

Ruana teve um acesso de risos e tomou um gole do seu chá antes de responder:

“Ah, aquilo…”, ela coçou a cabeça. “Era só uma lagartinho que ele acertou com um estilingue. Na falta de alguma coisa melhor, a gente criou a história do dragão. Foi um sucesso.”

Fui obrigado a rir de tudo aquilo e compreendi, pela primeira vez, que talvez eu e meu pai não fôssemos assim tão diferentes…

Sorri com o pensamento e imaginei o momento em que minha irmã seria obrigada a ouvir sobre os meus feitos espetaculares na floresta. Assim, pela primeira vez em muito tempo, senti que realmente era parte do Vilarejo do Javali Corcunda. Eu era um bárbaro…

Então, depois de um café da manhã especial, da luta para remover um dos chifres do minotauro e um dente do cérbero (provas do meu feito), eu e Ruana começamos a andar, finalmente prontos para voltar pra casa.

DIVERSÃO OFFLINE! 2017

A maior feira de jogos analógicos do Brasil, agora em dose dupla!

19 E 20 DE AGOSTO

C. C. SULAMÉRICA RIO DE JANEIRO

ROBERT J. SCHWALB

O "Demon Lord" está chegando e vai invadir o Diversão Offline!
O autor do RPG "Shadow of the Demon Lord", recordista de arrecadação em financiamentos coletivos no Brasil, é a primeira atração internacional confirmada no evento.

VOCÊ NÃO PODE PERDER!

Em 2016, o evento contou com a presença de convidados ilustres como o Trio Tormenta e o autor internacional John Wick!

/diversaooffline
@diversaooffline
www.diversaooffline.com.br

Parceria:

PENSAMENTO COLETIVO

MESTRE DA MASMORRA

CLASSUDO

Junto com a raça, a classe é uma das primeiras decisões sobre seu personagem. É também uma das mais importantes. Uma classe define as forças, habilidades, poderes e também as fraquezas de um herói. Dependendo da abordagem, ela pode até mesmo definir profissão, status social e carreira. Alguns jogos contam com centenas — outros não têm nenhuma.

Independentemente de suas preferências, se estiver criando um cenário para jogar RPG ou contar uma história, você deve pensar nas diferentes carreiras disponíveis, por que estão organizadas dessa maneira e qual seu impacto no mundo.

Mais do que oferecer opções mecânicas de jogo, as classes também têm o papel de tornar um cenário único e situar leitores e jogadores.

Classes de personagem

A classe de personagem é a forma que alguns jogos encontraram de representar certos arquétipos. Jogos com classes de personagem são chamados de "sistemas baseados em classes", em que cada classe representa uma carreira, profissão ou estilo de jogo. Pense em exemplos simples como "lutador", "conjurador" (arcano ou divino) e "ladino".

O lutador é focado em combate. Ataca e causa dano, sendo capaz de aguentar muita punição física. Quase nunca possui habilidades mágicas. O conjurador arcano normalmente é muito versátil, pois conta com uma vasta gama de magias, porém não é muito forte fisicamente. Embora também conte com magias, o conjurador divino é mais equilibrado; suas magias normalmente são voltadas para cura e proteção, e ele pode usar armadura e lutar na linha de frente. Já o ladino é um generalista, fazendo de tudo um pouco (às vezes até conjurando magias), e sua especialidade é ter muitas perícias e habilidades, quase sempre voltadas para a furtividade e a desenvoltura social.

Cada classe tem habilidades, poderes específicos e, às vezes, exclusivos. À medida que um personagem sobe de nível, essas habilidades ficam mais abrangentes ou poderosas. O mago, um conjurador arcano, aprende mais magias, cada vez mais poderosas. O guerreiro, um lutador, aprende novas formas de usar suas armas, atacar, causar dano e também manobras de combate e golpes especiais. Misturando classes básicas, seus poderes e outras habilidades mais — inclusive originais —, você tem um sem-número de novas classes em potencial.

Jogos como *Dungeons & Dragons* e *Tormenta RPG* são sistemas baseados em classes. *Vampiro*, *Lobisomem* e seus irmãos do *Mundo das Trevas* também têm uma espécie de sistema de classes, misturado com a "raça" do personagem. A maioria dos games hoje usa classes de personagem exatamente por isso.

Jogos sem classes

Embora as classes sejam bastante comuns e usadas até mesmo fora do RPG de mesa, há muitos jogos que não usam esse sistema de organização. Nesses jogos, você tem a liberdade de personalizar seu personagem, escolhendo as habilidades que quiser para ele.

Enquanto em sistemas baseados em classes as habilidades de um personagem estão vinculadas à classe à qual ele pertence, em um jogo sem classes, todas as habilidades estão disponíveis. Nestes, os personagens normalmente têm um limite de pontos para comprar habilidades. Com esses pontos, você adquire desde as habilidades básicas, como Força, Destreza e Inteligência (ou equivalentes), a perícias como cavalgar, furtividade e cura, até o que seriam habilidades exclusivas em outros jogos, como magia, golpes especiais e superpoderes.

Um personagem em um sistema sem classes pode ter as habilidades que quiser, desde que possa pagar em pontos por ela. O único limite são seus pontos de personagem e o escopo de uma campanha; uma aventura de fantasia comporta todas as opções de *Tormenta RPG*, mas uma aventura a la James Bond pode proibir poderes mágicos.

Aqui, os arquétipos ainda se mantêm; se você gastar muitos pontos em ataque, então é um lutador. Se gastar mais pontos em magia, é um conjurador. Note que você também pode ser "multiclasse" e misturar arquétipos num sistema de pontos — basta distribui-los de maneira eclética.

Note que mesmo sistemas de pontos também têm mecanismos para simplificar as escolhas de habilidades, unindo-as em um mesmo arquétipo. *3D&T* conta com kits de personagem, enquanto *GURPS* tem *character lenses* e *M&M* traz arquétipos. Apesar das classes básicas, *Skyrim* e seus irmãos da série *The Elder Scrolls*, e também os vários *Fallout*, são sistemas de pontos.

Cenários versus sistemas

Até aqui, falamos apenas de classes e sua relação com sistemas de regras. Mas isso não é tudo. Há uma outra questão muito importante: o cenário.

Como vimos no *Mestre da Masmorra* da *Dragão Brasil 116*, o cenário é o tempo e o lugar onde se passa sua história. É o pano de fundo da sua narrativa. Serve para situar o público e ajudá-lo a saber o que esperar do mundo e dos personagens que o habitam. O importante é que o leitor consiga compreende-lo e saber como ele funciona a partir de um conjunto pequeno de elementos. Um desses elementos são as raças disponíveis. Outro são as classes de personagem.

Um cenário também envolve sociedade e cultura. Pense no Japão Feudal, por exemplo. Se você estiver jogando *Tormenta*, pode dizer que os samurais são guerreiros (ou a própria classe samurai de *Tormenta RPG*), ninjas são ladinos e shugenja são magos ou clérigos. Simples, não? Sim. Mas, queremos mais que isso. Mais que representar um arquétipo, queremos que as classes exprimam tudo o que esperamos de certo tipo de herói dentro de determinado cenário.

O que seria de *Star Wars* sem seus Jedi? De *World of Warcraft* sem seus cavaleiros da morte? Ou de *The Elder Scrolls Online* sem seus *templars* e *dragonknights*? Mais do que oferecer opções mecânicas de jogo, as classes também têm o papel de tornar o mundo de jogo em um cenário único e situar os admiradores.

Anatomia de uma classe

Mas como fazer para tornar uma classe um dos pilares de um cenário? A resposta é mais simples do que parece. Basta abrir o livro básico do seu RPG preferido e analisar como os autores apresentaram as classes em seu jogo.

As classes de *Tormenta RPG* são voltadas para jogar em Arton, mas trazem oportunidades para que você possa usá-las em qualquer outro cenário. Um bárbaro, por exemplo, "pode ser um dos últimos sobreviventes de sua tribo, buscan-

do vingança ou apenas manter seus ideais e cultura vivos". Se você joga em Tormenta, não terá dificuldade em situá-lo entre uma das muitas tribos das Montanhas Sanguinárias. E se você joga em qualquer outro cenário, não terá dificuldade em usar um bárbaro — basta encontrar a região que fecha com o histórico de "último sobrevivente de sua tribo".

Uma nova classe

Mas como fazer isso na prática? Parece trabalhoso…

E é. Mas se você está criando seu cenário para situar contos, romances ou campanhas de RPG, você só tem a ganhar. Já pensou se George Lucas tivesse optado por guerreiros genéricos e desistisse da Força e dos sabres de luz?

Pensando nisso, vou apresentar um exemplo. Trata-se do campeão, uma nova classe de personagem. No original, o campeão é uma classe de *Eldenurin*, meu cenário caseiro de fantasia, que uso quando mestro para meus amigos. Hoje focaremos apenas na parte descritiva da classe; em colunas futuras, falaremos sobre as regras e habilidades de classe, e sobre como fazer para elas darem consistência mecânica ao texto descritivo.

Meus comentários vão em itálico.

Campeão

Marchando com exércitos ou em pequenos grupos de heróis aventureiros, o campeão toma à frente no combate. Mais do que apenas brandir uma arma e despachar adversários, ele avança pelo campo de batalha exibindo técnica apurada e inspirando aliados. As histórias dos seus feitos às vezes o precedem, e são capazes de despertar em seus companheiros a chama para se manter no campo de batalha.

Embora o nome seja pretensioso, não é raro que o campeão emerja vitorioso. A glória das vitórias alimenta este guerreiro que está sempre em busca do próximo desafio. Cada batalha é um aprendizado, mas também é mais um degrau na escalada rumo ao topo. O campeão não busca ser apenas mais um combatente, mas o maior de todos os guerreiros.

O campeão é um especialista em combate armado. Ele domina as armas como ninguém, e possui um arsenal de técnicas para derrotar seus inimigos. É um grande duelista, mas suas habilidades despontam mesmo é quando ele se joga no meio dos inimigos — e tomba um a um, às vezes com um mesmo golpe.

A apresentação serve para descrever de maneira geral, situar o leitor e apresentar o básico sobre a classe em questão. Imagine sempre que este é o primeiro contato do leitor com o material.

Aventuras. Para o campeão, a vida é uma jornada em busca do aprimoramento marcial. Ele procura adversários valorosos para provar sua habilidade, e desafios que lhe exijam cada vez mais. Sua reputação é o mais importante, e é preferível perder a vida do que ter a reputação manchada. No topo só pode haver um, e é lá que todo campeão almeja estar. Este estilo de vida casa perfeitamente com uma vida de aventuras.

MESTRE DA MASMORRA

Este campo aponta o motivo pelo qual membros da classe saem pelo mundo. O que motiva o campeão é superar oponentes e vencer desafios, então é isso que tem que aparecer aqui. Tente ser o mais direto possível e deixe os floreios para depois. Não adianta nada escrever bonito se você não transmitir mensagem nenhuma.

Tendência. Não existem tendências em *Eldenurin*. Em *Tormenta RPG*, um campeão pode pertencer a qualquer tendência. A escolha depende do tipo de herói que você quer ser. A honra de demonstrar uma técnica apurada exige um comportamento Leal. Para quem subjugar os oponentes ou vê-los fugir é o suficiente, a tendência mais comum é Caótico. Para aqueles cuja vitória mais importante é sobre si mesmo em cada desafio, o caminho da Neutralidade desponta como o mais natural. Quem quer ser reconhecido por vitórias justas normalmente é Bondoso. Para alguns, o que importa é a vitória, não importa como ela tenha sido alcançada — então abraçam um caminho Maligno. Há poucos campeões completamente Neutros; o desafio pelo desafio é uma opção rara entre estes heróis que buscam a glória tanto na vitória quanto na forma como a conquistam.

Este campo apresenta as inclinações éticas e morais típicas. Não precisa abarcar todo o escopo das tendências, mas é bom mostrar como seria um membro desta classe com relação a maioria das combinações, ou, pelo menos, com as mais comuns para a classe.

Religião. Campeões confiam mais em si mesmo do que nos deuses. Mas não faltam cultos reunindo campeões. Em *Tormenta*, qualquer divindade venerada por guerreiros também pode receber as preces de um campeão — como Azgher, Khalmyr, Keenn, Lin-Wu, Tauron, Thyatis e Valkaria.

Aqui falamos sobre a relação da classe com os deuses. Em um mundo onde os deuses são distantes como Eldenurin, a fé pode ser uma questão pessoal e misteriosa, reunindo pessoas com crenças similares, ou uma instituição dracônica e onipresente, que impõe sua vontade sobre o povo. Em um mundo de deuses ativos como Tormenta, é mais fácil encontrar um norte e seguir nessa direção.

Histórico. Qualquer um pode ser um combatente. Mas nem todo mundo pode ser um campeão. O chamado do campeão envolve mais do que apenas brandir armas com habilidade — exige personalidade para provar sua técnica contra desafios cada vez mais possantes. Um combatente pode ser o pupilo de um grande mestre de armas, um indivíduo com treinamento militar, o discípulo de uma academia de guerreiros… Mas nenhum desses é um campeão se não estiver disposto a buscar desafios cada vez maiores e colocar sua técnica a prova. Embora a vingança ou um passado trágico sejam a força motriz de muitos desses indivíduos, um campeão raramente é alguém forçado a se aventurar — ele busca a aventura ativamente, como forma de provar seu valor. Um campeão pode ter pertencido a qualquer outra classe — mas quando provou os louros da vitória, entregou-se de corpo e alma à glória de cada desafio superado.

Neste campo você coloca dicas de como um jogador pode situar seu personagem no cenário. O que move um membro da classe, ou de onde ele pode ter vindo.

Raças. Campeões são encontrados entre todas as raças de Arton. Mas nem todas veem esta carreira da mesma forma. Impetuosos, os humanos abraçam esta classe com mais frequência que outras raças. Valorizando a glória do combate, os minotauros vem logo atrás. Combatentes por natureza, não são raros os anões que se tornam campeões. Poucos são os elfos que hoje buscam a glória, então esta não é uma carreira muito procurada por este povo. As habilidades de um campeão são chamativas demais no campo de batalha, então muitos goblins e halflings preferem carreiras mais sutis. Raros são os lefou com personalidade para se tornar campeões. Qareen apreciam a chama dos membros desta classe, e campeões desta raça não são de todo desconhecido.

No geral, todas as raças podem pertencer a todas as classes. Mas algumas raças têm mais proximidade com algumas classes do que outras. Aqui é onde você faz esses apontamentos.

Outras Classes. Guerreiros, paladinos, samurais e swashbucklers são parceiros ou rivais, às vezes as duas coisas ao mesmo tempo. Classes não-combatentes apreciam a companhia de um campeão, que provê o tempo e distração que precisam para conjurar magias e usar outras habilidades.

Aqui temos a relação da classe em questão com personagens de outras classes do jogo. Você não precisa ser detalhado demais, mas deve passar pelo menos a impressão deixada por sua classe.

Encerramos assim a primeira parte: na próxima coluna, veremos como as regras dão suporte à descrição de uma classe.

GUSTAVO BRAUNER

RPG de BOLSO

APRENDA DICAS E ENTENDA PORQUE O RPG VIA INSTANT MESSENGER ESTÁ SE ESPALHANDO CADA VEZ MAIS PELO BRASIL

Essencialmente, o RPG é sobre contar histórias. Por conta disso, pode ser jogado em praticamente qualquer plataforma. Criativos, os jogadores foram adaptando a oralidade do nosso jogo aos diversos canais de comunicação digital que despontaram por aí.

O fato é que o RPG via *instant messengers*, os aplicativos de mensagens instântaneas que têm como grande destaque o WhatsApp, é uma modalidade de jogo que surgiu como uma solução inteligente (e até meio óbvia) num país tão grande — e precário — como o nosso.

Não deixa de ser também uma evolução do *play-by-mail* (sim, as pessoas jogavam via correio, antes da internet existir) e de modalidades posteriores, como *play-by-forum* e o RPG pelo mIRC, ICQ e MSN (lembra deles?).

O RPG online e o Brasil

A nova tendência de transmitir partidas de RPG ao vivo trouxe muita atenção ao gênero e diversos novos adeptos ao jogo, mas o modelo mais difundido atualmente por canais como **Geek & Sundry**, **Azecos** e o próprio **canal da Dragão Brasil**, dependem que todos os jogadores tenham banda razoável, transmitindo pelo menos a voz de todos os participantes sem dificuldade. Saia do eixo das grandes capitais e você vai ver que isso é bem mais complicado do que parece.

Uma pesquisa da secretaria de comunicação defende que o WhatsApp só perde para o Facebook entre as redes sociais e aplicativos de mensagens instantâneas. Nesse ranking, o WhatsApp tem três vezes mais adeptos que o próximo colocado da lista, o YouTube. Essa vantagem do texto sobre o audiovisual é mais um sintoma de uma grande dificuldade que o RPG online enfrenta aqui no Brasil: infraestrutura.

Não há dúvida que **RPG2ic**, **Taulukko**, **RRPG Firecast** e o **Roll20**, plataformas populares que facilitam o jogo online, encurtaram distâncias importantes entre muitos jogadores brasileiros, mas um dos maiores desafios atuais dessa modalidade é que a nossa internet está **entre as dez piores do mundo**.

Hoje, os *smartphones* são o maior vetor de inclusão digital por aqui. Em abril deste ano, o **IBGE constatou** que o uso do telefone celular para acessar a internet ultrapassou o do computador pela primeira vez no nosso país. É natural que o pessoal comece a migrar o RPG online do PC para o celular, não é mesmo?

Na palma da mão

Atualmente, os grupos de *Facebook* são as comunidades digitais especializadas em RPG mais ativas que existem. Através deles, as pessoas montam grupos de jogo online, divulgam eventos, vendem material usado e marcam jogos presenciais.

Desde o ano passado, começaram a surgir convites para RPG por *WhatsApp* dentro desses grupos. Fiquei curioso e adivinha o que eu fiz? Juntei alguns amigos para jogar e fomos muito bem recebidos. Nosso anfitrião foi um narrador mais experiente no gênero, lá de Brasília. Há cinco meses ele está narrando conosco uma ótima aventura com cenário e sistema próprios.

Apesar da dinâmica ser um pouco diferente de tudo que eu já joguei até hoje, atualmente já me aventurei até mesmo a narrar uma aventura para os mais chegados através do Telegram, outro aplicativo do gênero. Se ficou curioso, mando aqui na Dragão as minhas dez melhores dicas para você começar a experimentar essa novíssima modalidade do nosso jogo favorito! Vamos lá?

Vá procurar sua turma!

Os grupos de RPG via IM são *muito* diferentes entre si. Alguns tem mais fãs de animê, outros são só de amantes de Tolkien.

Tem aqueles que são cheios de *munchkins* e advogados de regras e existem outros onde a conversa "mundana" (o *off-topic*) rola como num almoço de domingo. Antes de lançar âncora ou de se comprometer com um jogo específico, experimente navegar por grupos diferentes para encontrar aquele que se adequa melhor ao seu estilo, ritmo e interesses. Isso pode dar um pouco de trabalho, mas vai poupar dor de cabeça e aumentar as chances de você se divertir.

Uma coisa importante: não foi à toa que optei por começar a jogar com amigos e conhecidos, trazendo apenas um narrador de fora. E veja, só aceitei a participação de um estranho depois de uma boa conversa com ele durante alguns dias.

AVISOS E ADVERTÊNCIAS

Como todo ambiente na internet, a cena de RPGs via IM também tem suas armadilhas. Alguns grupos admitem a presença de *fakes* e (ou) temas pesados. Outros usam sistemas de compra de vantagens em jogo com dinheiro de verdade. Nada disso é essencial para jogar RPG.

Tome sempre cuidado com as informações fornecidas a estranhos e, caso se depare com algo que o incomode, saia. Há diversos outros grupos legais e saudáveis esperando serem descobertos!

Jogo a qualquer hora! #SQN

Uma vantagem dessa plataforma é poder jogar RPG a qualquer hora, no busão, na fila do banco e no intervalo pro café.

Estamos conectados quase o tempo todo via IM e essa é justamente uma das maiores vantagens dessa plataforma. Contudo, essa também é a maior dificuldade, pois é muito fácil o *WhatsApp* se tornar impertinente e acabar incomodando você e outras pessoas.

É muito importante saber controlar sua participação e aprender a configurar as notificações do aplicativo para que elas não te atrapalhem no seu dia a dia.

Entenda que esse tipo de meio de comunicação não exige resposta imediata. Nem todo mundo esta à disposição vinte quatro horas para responder se sua invasão pelos esgotos da torre do mago para invadir seu depósito e roubas as Botas da Decapitação deu certo ou não.

Grupos e mais grupos...

É costume criar dois grupos diferentes para cada jogo, um para o modo ON, onde são publicadas descrições das ações dos personagens, e outro grupo para o OFF, no qual se pode fazer comentários "fora do personagem" se dirigindo ao narrador e aos demais jogadores, incluindo rolagens de dados e perguntas sobre a dinâmica ou sistema.

Nem preciso dizer que não se deve fazer publicações fora do assunto do jogo em nenhum desses grupos, certo? Mesmo que o tema seja RPG em geral.

Nada de enfiar aquele novo lançamento, notícia ou curiosidade no meio do roleplay do amiguinho, da explicação do narrador sobre a cena ou atravessando a rolagem que vai definir o andamento do enredo. Atenha-se ao jogo! Um terceiro grupo para organização de jogos e bate-papo de outros tópicos é prática comum a todos os grupos que conheci.

Assista primeiro, jogue depois

Cada grupo tem uma forma muito particular de jogar. Alguns exigem uma apresentação prévia do jogador, participação mínima para manutenção do personagem (uma publicação diária, geralmente) e outros têm até horários definidos, evitando maiores incômodos ao longo do dia.

Antes de pedir para jogar, minha sugestão é entrar em contato com um moderador (também conhecido como admin ou GM) e pedir permissão para entrar no grupo e acompanhá-lo um pouco. A maioria já manda as diretrizes de participação logo que você é recebido.

Quando não surgirem essas "regras iniciais", é ainda mais importante conhecer o grupo antes de se comprometer. Mesmo depois que estiver no grupo de bate-papo ou de organização de jogos, uma dica legal é pedir para acompanhar algumas rodadas nos grupos de *ON* e *OFF* antes de decidir se quer entrar na brincadeira mesmo.

Geralmente as informações prévias para contextualização na história e a criação das planilhas são um investimento muito grande de tempo e esforço tanto para jogador quanto narrador. Em poucas mensagens acompanhando um jogo via IM dá pra para sentir se vale a pena, captando o ritmo, estilo e perfil dos participantes.

Ritmoooooooo! É ritmo de festaaaaaaa!

A sinergia entre as mensagens é muito importante nesse tipo de RPG.

Se cada grupo joga de um jeito diferente, cada pessoa também tem suas peculiaridades. Algumas participam um pouco mais, outras demoram muito para responder, cumprindo só o mínimo exigido.

O fato é que a rotina oscila para a maioria das pessoas e isso acaba afetando o jogo via chat. É preciso saber lidar.

Quando estiver jogando via IM, é muito importante saber esperar, mas é igualmente fundamental saber seguir adiante quando alguém demora mais do que deveria. É por isso que as diretrizes de participação são tão importantes. Um acordo prévio entre os jogadores evita que uns "joguem mais" que outros ou que as oscilações da nossa rotina no "mundo comum" interfiram demais na diversão coletiva.

Falando um pouco mais da mecânica, é legal dizer que para alguns tipos de RPG via IM o conceito de turno é meio "descartável". Dentro do ritmo combinado, pode até acabar parecendo que um jogador que estava com mais tempo livre ultimamente "jogou mais" que os outros. Entre aspas porque grande parte do jogo pode se passar "dentro" dos personagens, nos seus pensamentos, lembranças e dúvidas.

A mediação do narrador (ou dos admins) é fundamental para que os mais ausentes não enfraqueçam o entusiasmo dos demais.

Uma sugestão para equilibrar isso é tratar os jogadores de forma individual e circunstancial. Minha sugestão é dar mais detalhes e desdobramentos conforme o jogador for demonstrando disponibilidade e ser mais direto e assertivo com quem estiver participando menos, fazendo a história "andar mais rápido" para essas pessoas.

WhatsApp ou Telegram?

Os dois tem ótimas vantagens. Vou listar algumas para você mesmo decidir.

O ***WhatsApp*** ganha de longe em popularidade aqui no Brasil. Praticamente todo mundo que tem um smartphone, já instalou e sabe usar. Ele é tão popular aqui, que algumas operadoras oferecem acesso gratuito. Apesar disso, ele é muito limitado comparado ao *Telegram*. Muita gente se chateia pela ausência de rolagens integradas ao app e a impossibilidade de corrigir mensagens depois de postadas dificulta bastante algumas dinâmicas do RPG via texto.

O ***Telegram*** ganha de longe em recursos. Ele tem todas as funcionalidades do *WhatsApp* (grupos, emojis, envio de imagens, gif, áudios, vídeos e documentos) e outras mais, como a correção de mensagens publicadas, por exemplo. As mais legais são os ***bots*** — programinhas que servem para inúmeras coisas, como rolar dados de todos os tipos, postar gifs, formatar texto e, pasmem, até jogar ***MMO***. O *Telegram* é um mundo novo — e praticamente sem volta — para quem está cansado do *WhatsApp*.

Ah! Talvez você também goste dos ***stickers***. Dê uma olhada. São viciantes.

Use os emojis a seu favor!

Os emojis são as "figurinhas" que estão ficando famosas junto com o *WhatsApp*.

Quando bem usadas elas facilitam bastante o jogo e a leitura, deixando tudo mais organizado e bonito de ler. É uma prática comum receber os ícones, seu significado e utilização nas diretrizes de participação de cada grupo.

Embora não sejam absolutamente necessários, os emojis ajudam bastante. Por exemplo: o nosso grupo começou jogando num grupo único, usando um emoji para indicar ON e outro para OFF.

Recomendo também um símbolo para finalizar ações, como um ponto final, um "câmbio" para conduzir o jogo adiante. Isso é muito útil para não dar zona, com jogadores e narrador escrevendo uns em cima dos outros.

Emojis padrão utilizado nos jogos:

- Narrativa *(Mestre)*
- NPC *(Mestre)*
- Ação
- Fala
- Grito
- Sussuro
- Pensamento
- Uso de Habilidade
- Passa o turno p/ próximo jogador
- Passa o turno p/ o Mestre.
- Usado para comentários durante o jogo.

Sistema de regras

Pode ser que você nem precise de um sistema. Dependendo do seu grupo, é possível que apenas uma descrição dos personagens seja o bastante para jogadores e narrador entenderem até onde cada um é capaz de chegar em suas ações.

A partir daí a história pode correr de acordo com o bom senso e a diversão de todos. Quem prefere incrementar a brincadeira geralmente cria seu sistema ou simplifica um dos seus preferidos.

Antes de escolher as regras, tenha algumas coisas em mente: fuja dos sistemas cheios de rolagens, modificadores, bônus, listas, tabelas e etc. Tudo que exige muitos cálculos e consultas complica bastante o andamento do jogo via chat e tira uma das suas maiores vantagens: a disponibilidade. Prefira jogos que reduzem as jogadas (como ***3D&T*** ou *Old Dragon* ou mesmo sistemas que não dependem rolagens, como *Este Corpo Mortal* — sim, eles existem! Usam comparação de valores, apostas ou acúmulo de pontos recebidos por complicações que podem ser gastos para criar vantagens posteriores.

A revolução do RPG *indie* dos anos 00 também trouxe opções incríveis — baseadas na interpretação e, por isso, mais adequadas a uma plataforma vinculada a texto — como *Dungeon World* e *FATE*. Outra dica que funciona muito bem é usar sistemas que incentivam o deslocamento do eixo de autoridade narrativa entre os jogadores como *Fiasco*, *Shotgun Diaries* ou *Terra Devastada*.

Com eles, todos jogadores recebem um incentivo para participar ativamente da narrativa, sem ficar dependendo só de rolagens para se entusiasmar com o jogo.

Devagar e sempre!

Muita gente acha que "o RPG via texto é mais lento". É lógico que a voz, as expressões faciais e os gestos aceleram (e aprimoram) muito a nossa comunicação durante os jogos de RPG.

Por isso, numa análise mais superficial, pode parecer que o jogo via texto vai mais devagar, mas pense no seguinte: jogando 15 minutos por dia é possível acumular quase 8 horas de jogo por mês! É mais do que muitos grupos que não conseguem se reunir para jogar nenhuma vez por mês. Aqui, vale a lição da lebre com a tartaruga.

Lembre-se que também é possível complementar jogos presenciais com o RPG via chat.

Ouvi histórias de grupos que se reúnem presencialmente e usam a plataforma digital para dar andamento às suas aventuras quando nem todos os jogadores conseguem estar presentes. O *WhatsApp* pode ser uma ótima solução quando alguém está viajando ou anda muito ocupado.

DADOS NO CHAT?

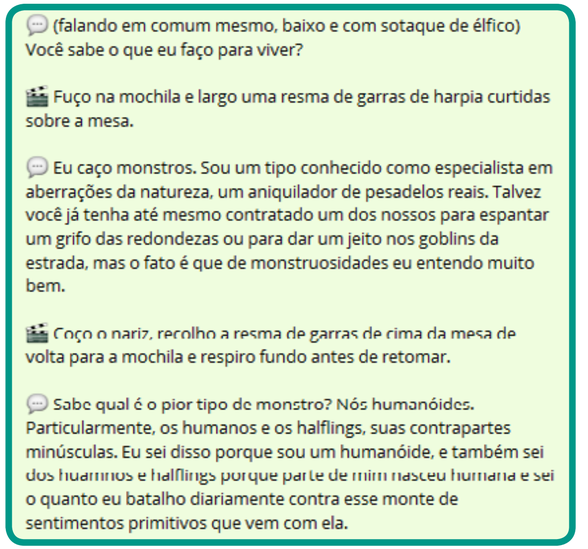
Na maioria dos grupos que participei, não há rolagens: tudo é decidido pelo narrador ou pelo grupo. Em outros, apenas o narrador joga dados e manda no grupo. Alguns combinam de rolar dados usando aplicativos de celular e trocar prints. Também há a possibilidade de **fazer as rolagens por e-mail**, mas a melhor solução que encontrei para isso foram os **bots do *Telegram***.

A maioria dos bots de dados permite rolagens simples de forma integrada ao chat. Recomendo mandar uma mensagem para o **@d20rollbot** e incluí-lo no seu grupo de jogo para testar. Prefira o grupo de *OFF* para os jogadores praticarem sem *floodar* o chat de *ON*. Esse bot rola todos os tipos de dados (até os que não existem, tipo 1d1234!) e é bem mais estável que o **@RollGramBot**, que vive fora do ar. A vantagem desse último é que ele "salva" rolagens padrão e também faz jogadas estilo *Storyteller*, contra uma dificuldade específica. Boas almas brasileiras já estão desenvolvendo o **@fatefaedicebot** para rolagens de fudge, mas infelizmente ainda não dá para somar modificadores, o que complica um pouco as coisas.

Qualidade é melhor que quantidade.

O andamento do RPG via texto favorece jogadores "mais literários". Lembre-se que vocês estão contando uma história juntos e capriche no texto das ações do seu personagem. Ao invés de um simples "eu ataco" ou "eu abro a porta" descreva o que o seu personagem está pensando ou sentindo e detalhe a forma como ele faz cada ação.

Resgate outros pontos importantes da história do grupo e do personagem e enriqueça cada ação pensando no quanto vai ser legal para os outros jogadores lerem o que você escreveu. Escreva menos mensagens, mas faça textos mais ricos. Pesquise outras dinâmicas de RPG via texto, como o play-by-mail e o play-by-forum. Elas vão ajudar bastante.



O Narrador

Um bom narrador é pré-requisito para uma boa partida. Embora nada possa garantir um jogo legal, sem um narrador competente tudo fica mais complicado.

Se assim como eu, você é candidato a ser o responsável pela narração de um jogo de RPG via IM, saiba que muito da dinâmica de narração do RPG convencional funciona no chat também, mas prepare-se para estudar e praticar bastante essa nova modalidade antes de se arriscar. Jogue um pouco antes de sair narrando. Além de ajudá-lo a criar o inventário de diretrizes, jogar vai despertar sua percepção para as demandas de contextualização e dinâmica dos jogadores. Dê uns toques de como jogar via IM e liste os critérios de participação, assim como tema, cenário e personagens possíveis.

O narrador de chat é também a pessoa que configura, começa e encerra cada cena. Cabe a ele incentivar os jogadores com publicações interessantes, que estimulem pensamentos, emoções, descrições e detalhes empolgantes em cada personagem. Relembre aos jogadores momentos impactantes do histórico dos seus personagens. Se parecer que eles estão "travados" ou sem ideias do que fazer, conduza o olhar dos personagens, apresentando exemplos do que poderiam fazer, sem limitá-los. Envolva diferentes jogadores nas ações dos personagens uns dos outros sem esquecer que esse é um exercício de cocriação. Lembre-se sempre que, essencialmente, o RPG é um jogo de contar histórias.

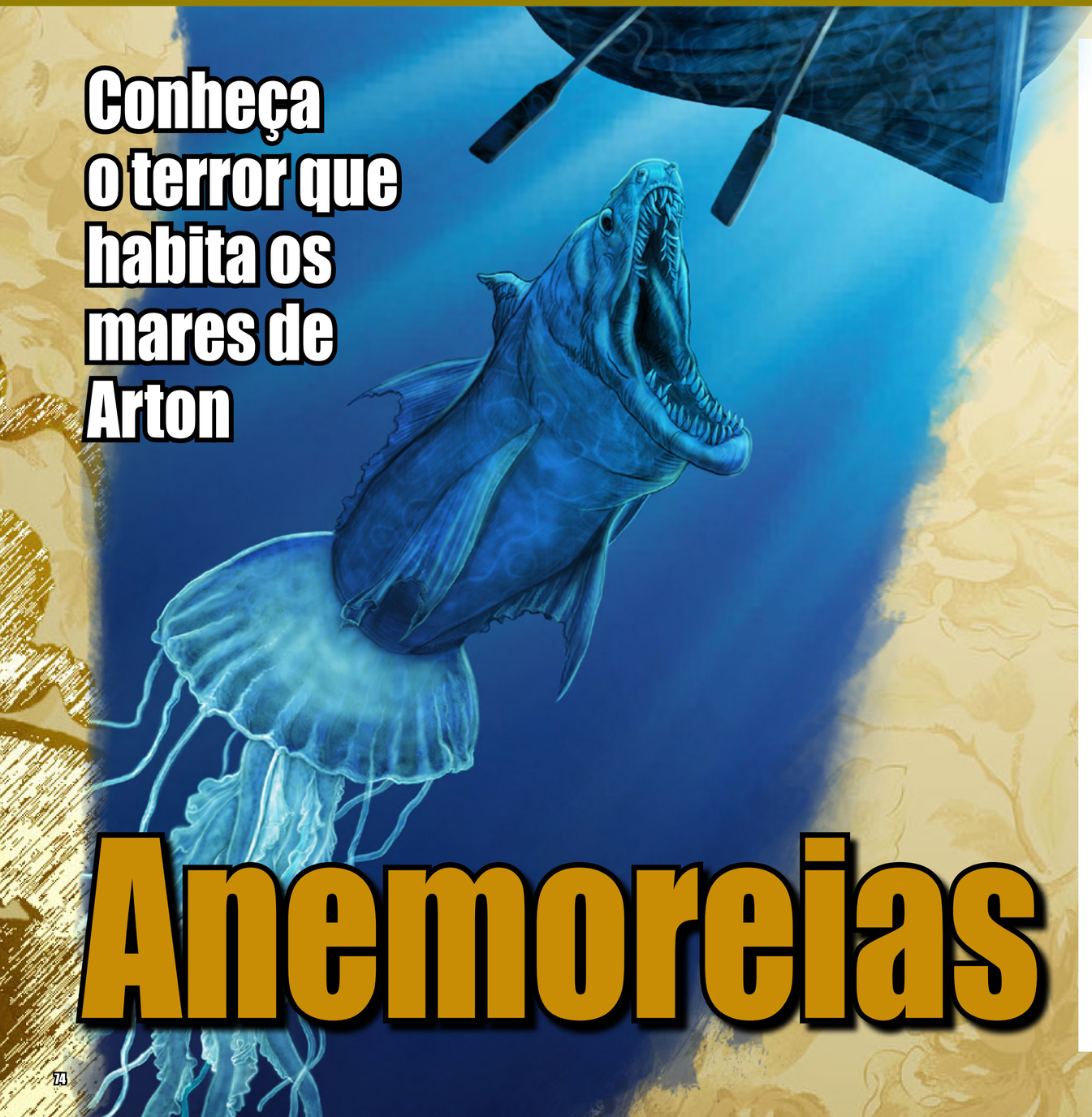
Por onde eu começo?

O *Google* pode nos levar adiante em qualquer assunto, mas nunca subestime a comunidade de RPG do Facebook. Grupos e páginas como **Aventureiros do RPG**, **RPG Whatsapp** e **Divulgação de RPG de WhatsApp**, presentes na rede social, podem ser ótimos pontos de partida.

Vale reforçar mais uma vez o cuidado de jamais divulgar seus dados e número de celular para estranhos (e obviamente desaconselhamos a participação de menores de idade sem supervisão de maiores). Desbravar novos mundos é o forte de qualquer RPGista, mas nenhum aventureiro que se preze sai de casa despreperado!

BRUNO COBBI
Líder dos Narradores da *Roleplayers*
Agradecimentos a Daniel Fernandes, Saulo Maia, AnDin, Thay, Step e Igor

MONSTER CHEFE



Conheça o terror que habita os mares de Arton

Anemoreias

Estes animais exóticos são considerados por muitos aventureiros e estudiosos como meras histórias de piratas e pescadores. Afinal, uma criatura que parece mesclar elementos de águas-vivas, moreias e enguias elétricas mas prefere comer somente madeira, nunca carne, só pode ser fruto da imaginação fértil daqueles que singram o oceano. Mas a verdade é que apesar de seu status lendário, as anemoreias existem.

Sua aparência é única e assustadora: uma espécie de mescla centauroide entre a cabeça, pescoço e corpo de uma moreia gigante, na porção anterior, e os tentáculos de uma água-viva de grandes proporções, na porção posterior. Sabe-se que são criaturas vorazes e capazes de, sozinhas, atacar embarcações muitas vezes maiores do que elas.

As histórias sobre as anemoreias revelam muitos detalhes reais: alguns dizem que são capazes de devorar a madeira de navios rapidamente, num frenesi de alimentação não muito diferente de um tubarão com carne fresca. Outros afirmam que as criaturas preferem virar barcos (ocasionando um de seus apelidos, *virabarcas*) e capturar tripulantes com seus tentáculos quase invisíveis na água. Ainda outros dizem que elas disparam raios e controlam tempestades!

No meio de tanta desinformação, fica difícil saber as reais capacidades deste ser monstruoso. Mas uma coisa é certa: se você estiver navegando no Mar Negro ou no Grande Oceano e encontrar uma anemoreia, tente fugir, de preferência ficando bem longe dos destroços de madeira do seu navio. Porque as anemoreias tratam barcos como melancias — a maioria prefere comer o que interessa e cuspir as partes inúteis, mas outras não são tão seletivas e podem devorar umas sementes, er… humanoides... por "acidente".

Anemoreia — ND 14

Da metade para a frente, a anemoreia parece uma moreia gigante, com uma bocarra sempre escancarada e os olhos esbugalhados. A cabeça, que se junta sem grandes diferenças ao pescoço e corpo longo, tem por volta de um metro e meio de diâmetro. A metade moreia se estende por mais 3 metros de comprimento, até começar a ficar com a carne transparente e se "desfazer" em água.

Na verdade, a metade posterior da anemoreia é mais difícil de detectar a olho nu — mas não o suficiente para oferecer qualquer bônus em termos de jogo. Quatro longos tentáculos de grossos filamentos semitransparentes são os membros mais poderosos, mas toda uma "saia" de tentáculos e filamentos mais finos de água viva cercam uma área interna que serve simultaneamente como boca e órgão excretor.

Essa segunda metade da anemoreia tem mais 2 metros de comprimentos, e os tentáculos chegam a se esticar a até 3m em situações de combate.

Os poucos que acreditam na existência da anemoreia dizem que ela não é uma criatura única, mas sim um animal raro, que viaja extensivamente para encontrar sua fonte de sustento real: madeira. Ainda assim, diz-se de algumas que devoram marinheiros e atacam embarcações com esse propósito específico.

Sua tática preferida é perseguir embarcações submersas e atacar o casco com suas mordidas — ou virar a embarcação inteira caso sofra dano suficiente para usar o talento Duro de Matar.

Ela também não hesita em atordoar inimigos e agarrar tripulantes para deixar sua comida mais "limpa" e pronta para um frenesi de alimentação.

Usando sua habilidade devoradora de madeira, com poucos ataques uma anemoreia destrói partes suficientes de um navio para afundá-lo — uma mordida bem-sucedida para uma embarcação Grande (como uma canoa ou bote), duas para uma Enorme, três para uma Descomunal (como um veleiro ou trirreme) e quatro para uma Colossal (como um galeão).

Uma história persistente sobre as anemoreias diz que, há centenas de anos, um verdadeiro cardume conseguiu afundar um dos lendários galeões élficos que navegavam na costa oeste de Arton-sul.

A madeira deve ter virado lanche para elas, mas talvez os tesouros tenham sobrevivido…

Animal 28, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +33

Sentidos: Percepção +34, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 34.

Pontos de Vida: 280.

Resistências: Fort +20, Ref +18, Von +19, imunidade a ácido e eletricidade, vulnerabilidade a fogo.

Deslocamento: natação 12m.

Ataques Corpo-a-corpo: mordida +27 (2d6+20 mais *torcer madeira*) ou 4 tentáculos +22 (1d6+20 ácido).

Ataques de Toque à Distância: raio elétrico +22 (14d6+14 mais atordoamento).

Habilidades: For 23, Des 14, Con 18, Int 2, Sab 17, Car 4.

Agarrar Aprimorado: se acertar um ataque de tentáculo, a anemoreia pode fazer imediatamente a manobra agarrar contra a mesma criatura (bônus de +30) como uma ação livre.

Devoradora de Madeira: sempre que a anemoreia acerta um ataque de mordida contra uma criatura ou objeto composto principalmente de madeira, ela causa um efeito igual à magia *torcer madeira*.

Duro de Matar: duas vezes por dia, ao sofrer dano que poderia levá-la a 0 PV ou menos, a anemoreia pode ignorar completamente esse dano.

Engolfar: se a anemoreia começar seu turno agarrando uma criatura de tamanho Médio ou menor, ela pode fazer um teste de manobra (bônus de +30) como uma ação livre. Se for bem-sucedida, envolverá o personagem em seu estômago de água-viva, causando 1d6+20 de dano ácido apenas em criaturas feitas de madeira e em objetos de madeira carregados pela criatura. A cada rodada, o personagem engolido sofre o dano indicado, e pode tentar escapar com novos testes de manobra opostos.

O mestre deve notar que uma criatura agarrada ou engolfada pela anemoreia deve fazer testes para evitar o sufocamento (*Tormenta RPG*, p. 238).

Raio Elétrico: como uma ação padrão, a anemoreia pode disparar um raio elétrico contra um único alvo como um ataque de toque à distância, com um bônus de +6 na jogada de ataque se o alvo usa armadura de metal (ou carrega muito metal, de acordo com o mestre). Se acertar, o alvo deve fazer um teste de Fortitude (CD 28) ou ficará atordoado por uma rodada. Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Virabarcas: com uma ação que dura 1 rodada, a anemoreia pode fazer um teste de manobra (bônus de +30) oposto a um teste de Ofício (marinheiro) do piloto de um navio. Se vencer, o barco é virado, derrubando todas as criaturas no convés na água, e impedindo o barco de ser manobrado ou pilotado até que seja desvirado (outras dificuldades, como disparar as armas do navio, ficam a critério do mestre). Se a anemoreia receber algum tipo de dano enquanto faz esta ação, deve ser bem-sucedida em um teste de Vontade (CD igual ao dano sofrido) ou desiste imediatamente da ação.

ÁLVARO "JAMIL" FREITAS

MONSTER CHEFE
MONSTRUOSIDADES COZIDAS NA PRESSÃO

No *Monster Chefe*, **Rogerio Saladino, Felipe Della Corte, J.M. Trevisan** e **Álvaro Jamil Freitas** e convidados criam um monstro de *Tormenta RPG* ao vivo!

Para assistir aos próximos, **siga nosso canal na Twitch**! Para ver os anteriores, vá para **o canal da Jambô no YouTube**!

GHOST IN THE SHELL

CIBORGUES, HACKERS, CORPORAÇÕES E AVENTURAS CYBERPUNK NO UNIVERSO DE SHIROW MASAMUNE

No futuro, a linha que separa o homem da máquina se tornou mais fina. O desenvolvimento da Inteligência Artificial criou computadores e robôs que pensam. A Tecnologia Cibernética melhorou os sentidos e as capacidades físicas dos humanos até um ponto em que eles podem ter seus corpos biológicos substituídos por corpos mecânicos.

Agora, a única diferença entre a mente e a máquina é o "fantasma" — um conceito que representa a personalidade, as memórias, a individualidade e a própria identidade de cada ser humano. Mas um misterioso hacker descobriu uma maneira de invadir a mente de suas vítimas, pirateando seus "fantasmas", manipulando suas memórias para usá-las em seus crimes.

No encalço deste terrorista estão os melhores agentes da Seção 9, uma divisão especial da polícia, formada por humanos e ciborgues. Mas eles estão prestes a descobrir que existe algo estranho sobre este caso. Algo perigoso, envolvendo uma conspiração oculta dentro do governo. Algo sombrio, escondendo um projeto confidencial que não deve ser revelado. Algo secreto, revelando uma luta pela liberdade que os fará duvidarem de seus próprios conceitos sobre a vida e a morte.

Esta é uma adaptação que permite que você dê vida a uma obra-prima dos quadrinhos e da animação japonesa, recentemente adaptada em um filme *live-action* por Hollywood, trazido ao Brasil com o subtítulo *Vigilante do Amanhã*. Criada por **Shirow Masamune**, e publicada no Brasil pela editora *JBC*, a história de *Ghost in the Shell* foi adaptada duas vezes para o cinema: a primeira em um longa-metragem animado de 1995, que se tornou um sucesso *cult*, e a segunda em 2017, num filme estrelado por Scarlett Johansson, dividindo público e crítica.

Apesar da grande diferença entre as versões mangá, anime e filme, essa adaptação foi feita como um meio-termo entre as três versões, aproveitando a profundidade e riqueza de informações dos quadrinhos, o ritmo de ação do desenho e as atualizações para uma perspectiva futurista mais pautada na modernidade, no caso do filme.

O que faz de *Ghost in the Shell* um bom ambiente para o RPG é que ele vai além das histórias cyberpunk comuns, dando profundidade psicológica aos personagens ciborgues. Afinal, em um mundo em que a tecnologia pode substituir o corpo humano por máquinas, não seria possível que um ciborgue desenvolvesse uma "ciberalma"?

ENTRANDO NA MÁQUINA

Estamos no ano de 2029. A informação se tornou o mais valioso dos recursos — ela define o poder e a política no mundo. Nações e governos se adaptaram à nova realidade da economia global. Os estados corporativos são a regra geral agora, apesar dos conflitos étnicos e nacionalistas ainda resistirem. O Japão lidera a nova estirpe de países, guiando-os através dessa era sombria de frias megalópoles, ruas superpovoadas, arranha-céus gigantescos, aparelhos de alta tecnologia e miséria medieval.

A vida evoluiu no mundo real para a virtualidade dos impulsos elétricos da rede. E o crime também. Nas ruas iluminadas das grandes cidades ou nas trilhas de

silício de um neurocircuito, o perigo espreita em cada esquina.Neste admirável mundo novo, os agentes da lei devem ser mais do que simples policiais. Eles precisam de capacidades sobre-humanas para enfrentar o temível poder de fogo das novas tecnoarmas, e devem ser capazes de percorrer os becos mais escuros do ciberespaço, onde os bandidos cibernéticos e os ladrões virtuais fazem seus jogos sujos.

Este é o ambiente de *Ghost in the Shell*, um mundo sob medida para aventuras cyberpunk cheias de intriga e violência, que adaptamos para **3D&T Alpha.**

A TRAMA

Ghost in the Shell mostra a história da ciborgue Motoko Kusanagi, agente da Seção 9 — uma unidade especial da polícia. Ela lidera uma equipe de elite de humanos e ciborgues treinados para lidar com situações de terrorismo, crimes cibernéticos e ações de risco envolvendo armamento pesado e atividades criminosas sofisticadas.

A equipe da major Kusanagi é composta por Batou, um ciborgue inabalável de duros olhos metálicos; e Togusa, um dos poucos agentes sem implantes cibernéticos, além de outros agentes de apoio. Juntos ou divididos em duplas, elas investigam, atacam e neutralizam qualquer atividade criminosa, geralmente sob as instruções do chefe Aramaki, o elemento de ligação da unidade com o governo e as corporações.

Durante as investigações e ações de campo da Seção-9, uma trama complexa começa a se formar. Ela indica a existência de um novo e poderoso hacker, capaz de invadir mentes e manipular suas memórias e experiências, usando-as para realizar atividades criminosas. Este criminoso, que vamos chamar aqui apenas de "O Hacker", acaba se revelando algo muito mais sério do que um simples pirata de dados. Em busca de transcender suas limitações e obter uma liberdade verdadeira, ele entra em curso de colisão com a major Kusanagi.

A CAMPANHA

Ghost in the Shell mostra um mundo futurista, com indivíduos extraordinários protegendo pessoas comuns. Bom material para uma aventura de *3D&T*!

Para criar sua campanha, o mestre e os jogadores têm três opções disponíveis. A primeira é usar os personagens originais da história, onde cada jogador seria um dos componentes da Seção-9, incluindo a própria major Kusanagi. Esse é o modo mais rápido e fácil de começar, pois os personagens já estão prontos. É também ideal para os fãs do mangá, do anime, e para aqueles que curtiram o filme. As fichas dos personagens de *Ghost in the Shell* para *3D&T* podem ser encontrados mais adiante.

A segunda opção seria criar uma nova equipe da Seção-9, com personagens humanos ou ciborgues construídos pelos próprios jogadores. Nesse caso, todos os personagens seriam agentes de uma mesma unidade e trabalhariam juntos em suas investigações, interagindo ou não com os personagens da história original.

Esta opção é indicada para a maioria dos jogadores, inclusive quem tem pouca experiência com RPG, com as regras de *3D&T* ou com o universo de *Ghost in the Shell*. Afinal, é bem mais fácil iniciar uma campanha partindo do princípio de que todos os personagens atuam juntos, além de não existir a limitação dos acontecimentos da história original.

A terceira opção seria criar personagens mais livres, sem a necessidade de vínculo com a Seção-9. Isso dá mais liberdade ao mestre e aos jogadores na hora de criar e interpretar seus personagens, que podem interagir em tramas e ambientes mais variados. Esta opção é indicada aos jogadores mais experientes ou que conhecem bem o universo de *Ghost in the Shell*, já que não há nenhum limite inicial para guiar a criação dos personagens e das aventuras.

PERSONAGENS E KITS

Nesta campanha, os jogadores vão lidar com personagens e ameaças bem acima do nível humano. As capacidades dos ciborgues, a alta tecnologia e o poder de fogo dos armamentos requer personagens acima da média. Tomando como base o *Manual 3D&T Alpha* (p. 13), o mestre deve permitir personagens de pelo menos 7 pontos, no caso de humanos sem modificações. O mais indicado são 10 pontos, no caso de ciborgues, podendo chegar a 12 pontos ou mais para ciborgues experimentais — como a própria major Kusanagi.

O acesso a vantagens e desvantagens mágicas deve ser vetado nesse cenário. Quanto a vantagens únicas, não recomendamos permitir personagens semi-humanos, humanoides, youkai e mortos-vivos — e somente os construtos Androide, Ciborgue, Mecha e Robô Positrônico. Outras vantagens e desvantagens devem ser aprovadas pelo mestre. Arena (Cidades) e Inimigo (Humanos) deveriam ficar de fora da maioria das campanhas, por exemplo. O mesmo vale para Área de Batalha, Possessão e Telepatia: um NPC específico faz uso dessas vantagens e vale a pena proteger seu nicho...

As possibilidades para diferentes personagens são facilitadas com o uso de kits. Um kit é aquilo que seu personagem faz. Poderia ser descrito como sua "profissão", mas não está necessariamente ligado a trabalho ou emprego. Um kit indica as táticas que você usa, as técnicas em que treinou. Indica o caminho que você decidiu trilhar, a forma que escolheu para desafiar os perigos do mundo.

Quando você constrói um personagem, pode escolher um kit gratuitamente (desde que atenda suas exigências). Cada kit traz uma lista de poderes. Você ganha um dos poderes gratuitamente, e pode comprar os outros ao custo de 1 ponto cada. Os poderes oferecidos pelos kits são cumulativos com vantagens, mas não consigo próprios (a não ser que o texto do kit diga o contrário). Em outras palavras, você não pode comprar várias vezes o mesmo poder para acumular seu benefício. Você pode comprar outros kits, além daquele que recebe gratuitamente, desde que atenda as exigências de todos.

Além disso, cada kit depois do primeiro custa uma quantidade de pontos igual ao número de kits que você já tem. Ou seja, o primeiro kit do seu personagem (provavelmente aquilo para o que ele se preparou durante toda sua juventude) é gratuito; o segundo kit custa 1 ponto; o terceiro custa 2 e assim por diante. Quanto mais poderes diferentes você quiser ter, mais caro será — afinal, é difícil ser bom em tudo! Os kits adquiridos além do primeiro seguem a mesma regra – fornecem um poder gratuito e a possibilidade de compra dos demais por um ponto cada.

Com o advento das IAs, os robôs conscientes e os ciborgues tornaram-se coisa comum. Todos os kits de personagem listados a seguir podem ser escolhidos por personagens humanos ou construtos, exceto quando for dito o contrário.

AGENTE SECRETO

Exigências: Patrono; Crime ou Investigação.

Função: atacante.

Você é um espião, enviado em missões perigosas e delicadas. Sabe se virar no submundo e usa tão bem a sua arma quanto sua lábia. Na maioria das vezes prefere agir sozinho — até porque, se algo der errado, você sabe que não pode contar com ninguém além de você mesmo.

Ataque Furtivo: se pegar um inimigo indefeso, o agente secreto pode gastar 2 PMs para ignorar também sua Armadura por um ataque.

Disfarce Avançado: você pode usar kits de disfarce ou melhorias cibernéticas para lançar a magia Transformação em Outro, pelo custo normal em PMs.

Identidade Secreta: testes de perícias para ocultar suas atividades (incluindo manter-se escondido durante ataques surpresa) são sempre tarefas Fáceis para você. Da mesma forma, testes realizados por outros para descobrir qualquer coisa sobre você são sempre tarefas Difíceis.

ASSASSINO

Exigências: Má Fama; Crime.

Função: atacante.

Para você é tudo uma questão de preço. Num mundo onde o crime se tornou cada vez mais refinado, alguém com suas habilidades não fica muito tempo parado. E você sempre cumpre seu contrato, não importa o que aconteça.

Ataque Mortal: você sabe pegar seus alvos desprevenidos. Quando realiza um ataque concentrado, além de causar dano aumentado (F ou PdF +1 por rodada de concentração) você ignora a Habilidade do alvo.

Estudar Alvo: se você gastar um turno inteiro estudando um alvo, todos os seus ataques contra ele na próxima rodada recebem FA+2.

Golpe de Misericórdia: quando você causa dano contra um alvo indefeso, ele deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, seus PV caem para zero. Se tiver sucesso, sofre apenas dano normal.

BANDIDO

Exigências: Crime.

Função: atacante e dominante.

O crime compensa — pelo menos para você. Assalto, contrabando e tráfico de drogas são os seus negócios. O mundo mudou, e o crime também. Hoje é mais fácil roubar milhões pela rede do que num assalto a banco, mas você prefere o jeito antigo. Apesar de perigoso, é você quem está no controle, e não um hacker qualquer.

Flanquear: você sabe se aproveitar da distração de seus inimigos para desferir ataques mortais. Quando você ataca um alvo que está envolvido em combate com um aliado seu, seu ataque ignora a Habilidade do alvo.

O Homem Certo Para o Trabalho: um bandido esperto sabe contar com ajuda de outros. Ele recebe um Aliado, como a vantagem de mesmo nome. A diferença é que o bandido pode pagar 1 Ponto de Experiência por semana para trocar de Aliado (o que lhe permite sempre ter um Aliado útil para cada situação).

Manhas e Truques: o bandido sempre parece saber onde estão os objetos de maior valor. Você pode gastar 1 PM para perceber qualquer riqueza escondida em um raio de 100m.

CIBORGUE RENEGADO

Exigências: Construto (ciborgue); Má Fama.

Função: atacante, tanque.

Você é um ciborgue renegado, um modelo secreto ou foragido de alguma experiência especial. Agora você vive nas ruas, sobrevivendo do crime ou de serviços que exijam suas capacidades especiais. Porém, cada nova vítima pode fazer você ser descoberto e capturado.

Arma Experimental: você possui uma arma experimental (pistola laser, fuzil eletromagnético, vibrolâmina etc.) que roubou durante sua fuga. Escolha dois tipos de dano. Com eles, você ganha FA+2. Você pode comprar este poder mais de uma vez. A cada compra, ele se aplica a dois tipos de dano diferentes.

Conserto Improvisado: acostumado a fugir, o ciborgue renegado pode fazer consertos rápidos em si mesmo ou em um aliado. Com uma ação e um teste bem-sucedido da perícia Máquinas, recupera 1d PVs de um paciente. Você só pode usar este poder uma vez por dia em um mesmo paciente.

Contramedidas Eletrônicas: suas modificações são protegidas ou você aprendeu a escondê-las. Você pode gastar 1 PM para receber a desvantagem Interferência por uma cena inteira. Isso pode ajudá-lo, mas também atrapalhar seus companheiros!

EXECUTIVO

Exigências: Patrono.

Função: baluarte.

Sua meta é o sucesso a qualquer custo. A Companhia investiu em você, e você nela. Agora está na hora do acerto de contas. Nada vai impedi-lo de chegar aonde quer. E para você, nenhuma posição é alta o suficiente. Você não vai parar enquanto não chegar ao topo.

Negócio Fechado: você é um negociador feroz, fazendo uso das palavras para dobrar até o mais teimoso dos homens. Uma vez por dia, você pode obter um sucesso automático em um teste de Manipulação.

Mediação: caso uma situação chegue a um impasse, você é capaz de deduzir a melhor maneira de convencer um dos lados e conquistar o equilíbrio. Cada um dos envolvidos deve testar sua Resistência contra a Habilidade do executivo. Se algum deles falhar, cederá sua vontade em favor do outro.

São Só Créditos: dinheiro não é problema. Uma vez por cena, você pode pagar 5 PMs para invocar um efeito igual ao da vantagem Riqueza.

GUARDA-COSTAS

Exigências: Devoção (veja abaixo).

Função: baluarte.

Proteger alguém ou alguma coisa nos dias de hoje é tarefa bem difícil. Existem mais meios de matar ou ferir alguém do que maneiras de se proteger desses ataques. Mas você sabe que basta manter-se atento e em forma para cumprir seu papel. Pelo menos na maioria das vezes...

Devoção (–1 ponto): você devota sua vida a proteger alguém. Se quem estiver sob sua proteção sofrer qualquer tipo de dano, você sofre uma penalidade de –1 em todos os seus testes, até que seu protegido seja colocado em segurança. Caso o protegido morra, a penalidade se torna permanente.

Inimigo Oportuno: qualquer um que se coloque entre você e seu protegido deve sofrer as conseqüências. Você recebe a vantagem Inimigo contra qualquer um que ameace aquele que está sob sua proteção.

Protetor Eleito: você pode escolher um companheiro para tornar-se seu protegido durante uma batalha, recebendo um bônus de +1 em sua FA e FD até o fim do confronto. Além disso, você se torna imune a qualquer tipo de medo (a não ser fobias da desvantagem Insano).

HACKER

Exigências: Genialidade; computação (especialização de Máquinas).

Função: baluarte, dominante.

Você vive nas esquinas do mundo cibernético, invadindo sistemas, roubando informações e vendendo segredos para quem paga mais. Para você não há lugar melhor que a rede, nem mais perigoso — mas você conhece todos os caminhos e atalhos, todos os segredos e senhas. Nada está a salvo de você, a não ser os "fantasmas". Mas você anda ouvindo uma porção de histórias bastante estranhas e tem ficado muito curioso...

Acessar Informação: dispondo de um vasto catálogo de todo tipo de informações, o hacker pode se antecipar a seus inimigos e até mesmo surpreendê-los. Gastando um movimento e 2 PMs, o hacker pode causar um dos efeitos abaixo.

• *Conhecimento É Metade da Batalha:* identificando os poderes de um de seus inimigos, você ganha FD+2 contra ele até o final da cena. Você pode identificar outros inimigos, gastando um movimento e 2 PMs extras por inimigo.

• *Identificar Fraquezas:* até o fim da cena, um de seus inimigos sofre uma penalidade de H–1. Você pode afetar outros inimigos, gastando um movimento e 2 PMs extras.

• *Sincronizar Ações:* gaste 2 PMs por aliado. Cada aliado afetado ganha H+1 até o fim da cena.

Enciclopédia Livre: suas milhares de horas no ciberespaço lhe ensinaram um pouco de tudo. Você pode gastar 2 PMs para realizar um teste de qualquer perícia como se a tivesse.

Profissional de Elite: você pode gastar 1 PM para comprar um sucesso automático em um teste de uma perícia que possua. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual à sua Habilidade.

POLICIAL

Exigências: Patrono; Investigação.

Função: atacante, tanque ou baluarte.

É tarefa ingrata manter a lei num mundo onde o crime é invisível. Todos os dias você vai para as ruas sem saber se vai voltar. Você enfrenta criminosos e terroristas melhor armados. Para piorar, o povão se volta contra você quando algo sai errado. Às vezes você se pergunta porque continua nessa vida. Até agora, não encontrou uma resposta.

Armadura Completa: para enfrentar a guerra urbana, o policial se equipa com o melhor possível em

termos de proteção corporal. Quando sofre um acerto crítico, você pode fazer um teste de Armadura. Se for bem-sucedido, o acerto crítico é anulado e você sofre apenas dano normal.

Comandar Unidade: ao agir em grupo, o policial rapidamente identifica as forças e fraquezas de cada indivíduo. Gastando uma ação e 2 PMs por companheiro, ele concede um bônus de FA+1 e FD+1 aos companheiros escolhidos e também a si próprio até o fim da cena.

Golpe de Misericórdia: quando você causa dano a um alvo indefeso, ele deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, seus Pontos de Vida caem para zero. Se for bem-sucedido, sofre apenas dano normal.

Reconhecimento do Terreno: gastando um turno e 2 PMs por companheiro, o policial pode analisar o terreno e elaborar um plano para tirar proveito dele. Graças ao plano, todos os aliados do policial ganham um bônus de H+1 até o fim da cena. O policial pode gastar PMs para também ganhar este bônus.

POLÍTICO

Exigências: Boa Fama ou Riqueza; Manipulação.

Função: baluarte.

A política é um jogo, e você só joga para ganhar. Você conhece todos os truques legais para conseguir o que quer. Porém, às vezes é preciso usar truques não tão legais – e é dessa parte que você gosta mais. Os fins justificam os meios, e os meios são geralmente muito arriscados. Mas você não se importa. Todo jogo tem sua dose de risco.

Blefar: você é um mestre em fazer o falso parecer verdadeiro, o implausível parecer plausível e a mentira parecer verdade. Você recebe H+2 em testes da perícia Manipulação.

Cargo de Confiança: não se pode esperar que um político escreva seus próprios discursos, faça suas próprias pesquisas ou suje suas mãos com sangue inferior – esses são trabalhos de seus empregados. Você recebe um Aliado, como a vantagem de mesmo nome. A diferença é que, uma vez por semana, você pode pagar 1 PE para trocar de empregado (o que permite que você sempre tenha um empregado útil para a situação na qual se encontra).

Um Homem de Bem: você é reconhecido como honrado ocupante de um cargo de prestígio. Todos os seus testes de perícia envolvendo interação social têm sua dificuldade reduzida em uma categoria (testes Difíceis viram Médios, Médios viram Fáceis e Fáceis são automaticamente bem-sucedidos).

REPÓRTER

Exigências: Crime ou Investigação.

Função: dominante.

Você é um caçador. Sua caça é a notícia. Não existe o fato — apenas a versão do fato, e a sua versão é sempre a mais sensacional possível. Você sabe que, em um mundo sobrecarregado de informações, é preciso algo muito especial para capturar a atenção do público. Para isso, você deve estar no lugar certo, na hora certa. Contatos e informações sempre ajudam, mas você confia mesmo é no seu instinto.

Despistar: o repórter se vê em apuros com muito mais frequência do que seria de se esperar para um "profissional sério". Por isso, desenvolve grande habilidade em desaparecer de uma "situação incômoda". Você pode gastar 1 PM para ser bem-sucedido em seu teste de Fuga e não sofrer a perda de Pontos de Experiência no final da sessão. Para você, é mais importante ficar vivo para encontrar a notícia em outro dia do que encontrá-la hoje e morrer.

Faro para Notícia: investigador aguçado, o repórter pode usar o efeito das magias Leitura de Lábios, Visão do Passado Recente e Visão do Passado Remoto mesmo que não atenda aos pré-requisitos destas magias.

Seguindo a Pista: curioso por natureza, o repórter é um caçador difícil de se despistar. Sempre que for atrás de um alvo que já tenha investigado antes, durante pelo menos um dia, você pode gastar 2 PMs para considerá-lo seu Inimigo até sua investigação terminar.

TERRORISTA

Exigências: Sobrevivência ou Máquinas.

Função: atacante, dominante.

Você está em guerra. Sua causa é justa e a violência é somente uma maneira de ser ouvido. Você sabe que às vezes atinge inocentes, mas guerra é guerra. E para ser honesto, hoje em dia, nesse mundo miserável, ninguém mais é inocente.

Armadilheiro: em vez de lutar frente a frente, você prefere usar emboscadas. Com um movimento e 2 PMs, você pode tentar atrair seu alvo para uma posição ruim. Se ele falhar em um teste de Habilidade, ficará indefeso no próximo turno.

Contra Todas as Chances: você recebe FA+1 e FD+1 sempre que estiver lutando em desvantagem numérica. Este bônus se aplica mesmo se os inimigos fugirem ou morrerem, e a vantagem numérica se inverter (apenas os números no início do combate importam).

Fabricar Explosivo: você pode fabricar um explosivo. Isso leva 1 hora por dado de dano do explosivo (máximo de dados igual à sua Habilidade). No fim do tempo, faça um teste da perícia Máquinas (dificuldade definida pelo mestre, de acordo com a situação). Se for bem-sucedido, você pode instalar o explosivo como uma armadilha, que pode ser evitada pela vítima com um teste de Esquiva. Embora pareça vantajoso carregar muitos explosivos preparados com antecedência, um sabotador experiente sabe que isso não é boa idéia — sempre que você sofre dano por fogo ou eletricidade, deve rolar 1d para cada bomba que carrega: se tiver qualquer resultado 1 ou 2, todas as bombas explodem ao mesmo tempo — e você recebe todo o dano delas.

CIBORGUES

Uma enorme quantidade de implantes cibernéticos está disponível no mundo de *Ghost in the Shell*. Qualquer pessoa com implantes deve adquirir a vantagem única Construto (Ciborgue). Alguns são ciborgues completos, tendo como únicas partes orgânicas o cérebro e a espinha dorsal – todo o resto é artificial.

Quanto a outros implantes e armamentos de um corpo ciborgue, a maioria das vantagens e desvantagens podem ser tratadas como tal. Abaixo listamos sugestões de nomes e explicações cibernéticas para algumas delas.

Aceleração: pernas biônicas.

Adaptador: armas implantadas.

Arena (Água): tanque de oxigênio interno.

Ataque Múltiplo, Deflexão, Teleporte: implante de aceleração neural.

Forma Alternativa: corpo ciborgue completo reconfigurável.

Imortal: banco de corpos ciborgues.

Invisibilidade: camuflagem termótica.

Membros Elásticos: braços extensores.

Membros Extras: Heh.

Memória Expandida: slot para chips de perícia.

Paralisia: taser implantado.

Poder Oculto: overclock neural, modo de alto consumo de energia.

Poder Vingativo: implantes de segunda mão.

Sentidos Especiais: olhos biônicos, ouvidos biônicos, pacote de sensores.

Separação: projetor holográfico experimental.

ROBÔS

O mundo de *Ghost in the Shell* é povoado por muitos robôs, que cumprem diversas funções e possuem graus diferentes de complexidade. O mestre pode criar desde robôs jardineiros até os veículos robôs chamados de fuchikomas. Para isso, o ideal é usar as regras do próprio *3D&T Alpha* para construtos — especificamente os Robôs Positrônicos — e outras vantagens e desvantagens rele-

CAMUFLAGEM TERMÓTICA (20 PEs)

Disponível sob a forma de traje completo ou capa com capuz, semelhante às capas de chuva, a camuflagem termótica torna o usuário invisível e isolado termicamente, impedindo a detecção por calor. É um item extremamente restrito, usado apenas por forças especiais, mas pode ser encontrado no mercado negro com um teste Difícil da perícia Crime.

Ao ativar o traje, o usuário recebe os benefícios da vantagem Invisibilidade (devendo pagar seu custo em PM se estiver em combate). Após 3 ativações, a energia do equipamento acaba, e o equipamento deve ser recarregado por uma hora em uma estação de energia.

A posse ilegal de um traje ou capa termótica é um delito grave, sujeitando o infrator à prisão por posse de material de uso exclusivo das forças armadas. Se o mestre estiver usando as regras de Equipamento, suas características são:

Características: R1, Invisibilidade. **Custo:** 3 pontos de equipamento. **Usos:** 3 ativações.

vantes. Um jogador pode querer usar um robô como seu personagem, mas a maioria tem a forte desvantagem de ter que obedecer outros seres humanos.

Além disso, o mestre sempre deve ter em mente a função de cada robô para decidir seus equipamentos. Por exemplo, um robô jardineiro poderia ser equipado com uma serra elétrica, mas nunca com uma metralhadora.

Alguns robôs podem ter forma humana, e até a aparência de uma pessoa normal. Nesses casos, crie o robô com a vantagem única Androide — e enquanto a maioria esmagadora dos robôs desse mundo não tem uma alma humana, um personagem jogador pode ser justamente um robô diferente que manifestou um "fantasma"...

FUCHIKOMA VEÍCULOS ROBÔS

Os Fuchikomas são veículos dotados de inteligência artificial que possuem personalidade própria, desenvolvida a partir de suas experiências individuais. Para uniformizar suas experiências e personalidades, todos os fuchikoma são constantemente ligados em rede e assim mantêm um programa básico constante. Eles são projetados para carregar somente um passageiro — e podem também atuar sozinhos, cumprindo ordens e sendo controlados remotamente.

Os "pilotos" (geralmente ciborgues) se conectam por cabos ao fuchikoma e o controlam dessa maneira, podendo se comunicar com outros fuchikoma e pilotos, atuando em equipe com bastante integração.

Os fuchikoma são formados por um corpo central (onde fica o compartimento do piloto) e quatro apêndices com rodas e garras. Esses apêndices também são usados como pernas e braços, permitindo ao fuchikoma escalar paredes e outros terrenos acidentados, como uma espécie de aranha mecânica. Há ainda dois braços auxiliares à frente do robô, com capacidade para manipular objetos; e um cabo de aço com gancho para facilitar escaladas.

Os fuchikoma podem ser equipados com camuflagem termótica e armamentos variados (metralhadoras, canhões e até lança-foguetes). Possuem sensores visuais e de áudio, rádio, câmera de vídeo com zoom, visão de calor e um farolete na parte dianteira.

Um fuchikoma tem suas próprias características, e pode ser comprado como um Aliado — mas, caso esteja sob o controle de um piloto, este deve possuir a especialização pilotagem e usar a manobra comando de Aliado.

O mestre pode criar separadamente cada fuchikoma, sempre com a vantagem única Construto (Mecha). Uma alternativa mais fácil é usar os dados no box a seguir.

No filme, apenas um fuchikoma aparece, com o nome "Spider Tank", mas é semelhante o bastante aos fuchikoma do mangá e anime para seguir as regras e estatísticas apresentadas.

FUCHIKOMA BÁSICO, 7N

F2 (esmagamento), H1, R2, A2, PdF2; 10 PVs, 10 PMs.

Vantagens: Construto (Mecha); Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Infravisão, Visão Aguçada).

Desvantagens: Bateria, Deficiência Física (Mudo), Modelo Especial, Monstruoso, Munição Limitada.

Perícias: alpinismo, furtividade, rastreio.

FUCHIKOMA AVANÇADO, 10N

F4 (esmagamento), H1, R2, A3, PdF2; 10 PVs, 10 PMs.

Vantagens: Construto (Mecha); Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Infravisão, Visão Aguçada).

Desvantagens: Bateria, Deficiência Física (Mudo), Modelo Especial, Monstruoso, Munição Limitada.

Perícias: alpinismo, furtividade, rastreio.

ARMAS

Apesar do que muita gente previa, a evolução da tecnologia bélica não levou à criação de armas cada vez mais pesadas — mas sim ao uso de calibres menores, munições especiais e armas ultratecnológicas, quase à prova de falhas.

No começo do século XXI foram criadas armas que introduziram novas tecnologias na ciência da guerra. Essas novas tecnoarmas aproveitam as capacidades dos ciborgues, utilizando cadências de tiro mais rápidas e um maior poder destrutivo. Existem também muitas novas armas para enfrentar ciborgues, tentando reproduzir a ameaça que as antigas armas representam para os humanos.

Apesar de *3D&T Alpha* não utilizar tabelas de armas, mostramos aqui as possibilidades típicas desse cenário para inspirar mestres e jogadores, juntamente com estatísticas para aqueles que usam as regras de Equipamento (presentes nos suplementos **Brigada Ligeira Estelar**, **Mega City** e **Manual do Defensor**).

M2007: revólver tradicional, mas atualizado para os calibres e munições modernos. Arma preferida por quem não usa automáticas com medo que emperrem. **Características:** PdF1 (perfuração). **Custo:** 2 pontos de equipamento. **Usos:** 6 tiros.

Minipistola: extremamente leve e ocultável, mas com bom poder de fogo. A substituta ideal das atuais 9mm. **Características:** PdF2 (perfuração). **Custo:** 4 pontos de equipamento. **Usos:** 24 tiros.

Minipistola superpesada: uma adaptação da minipistola, que usa pentes de 9 balas especiais de grosso calibre, capazes de parar até mesmo um furgão blindado. Ideal contra ciborgues e uma das preferidas no mercado negro. **Características:** PdF3 (esmagamento). **Custo:** 3 pontos de equipamento. **Usos:** 9 tiros.

Subpistola: submetralhadora com formato de pistola. Leve e confiável, usada por agentes especiais, especialmente ciborgues. **Características:** PdF2 (perfuração), Tiro Múltiplo. **Custo:** 5 pontos de equipamento. **Usos:** 12 tiros.

FN-P90: modelo atualizado das submetralhadoras tradicionais. **Características:** PdF3 (perfuração), Tiro Múltiplo, Ponto Fraco (pode emperrar). **Custo:** 5 pontos de equipamento. **Usos:** 18 tiros.

Seburo C-26a: submetralhadora de última linha. Menor possibilidade de emperrar, e inclui um aparador que evita que os cartuchos utilizados sejam ejetados, tornando a arma mais silenciosa e confiável. **Características:** PdF4 (perfuração), Tiro Múltiplo. **Custo:** 7 pontos de equipamento. **Usos:** 24 tiros.

Submetralhadora Maleta: modelo de submetralhadora comum, modificada para ser disfarçada como uma simples maleta de executivo. Para perceber que se trata de uma arma, é necessário um teste de H–2. **Características:** PdF3 (perfuração), Aparência Inofensiva, Tiro Múltiplo. **Custo:** 5 pontos de equipamento. **Usos:** 18 tiros.

Fuzil AS-11: fuzil de assalto chinês baseado em um modelo coreano. Usado por atiradores de elite ou adaptado para combate de tropas. **Características:** PdF4 (perfuração), Tiro Carregável. **Custo:** 7 pontos de equipamento. **Usos:** 48 tiros.

ÁLVARO "JAMIL" FREITAS

Sobre texto original de LUIZ EDUARDO RICON

Com colaboração de DOUGLAS T. SOUZA

MAJOR KUSANAGI (15N)

Líder da equipe especial da Seção-9. Agente experiente e eficiente como líder, é especialista em ações furtivas e excelente atiradora, além de conhecer bem o ciberespaço, as táticas e equipamentos usados por criminosos. De temperamento difícil, a Major por vezes corre riscos desnecessários, devido à sua impulsividade. Avessa às intrigas políticas, cria muitos embaraços para o Chefe Aramaki com burocratas de outros departamentos do governo e com executivos de corporações. Apesar do comportamento rebelde, Kusanagi é exigente e firme com seus comandados, mantendo a moral e eficiência de sua tropa.

Ultimamente, Motoko Kusanagi tem tido sonhos estranhos. Anda muito inquieta com relação à sua natureza, questionando-se sobre coisas como a alma e o sentido da vida. Pode ser uma influência do Hacker que começou a perseguir a Major. Seu amigo mais próximo é Batou, o único com quem divide seus sentimentos e segredos.

F2, H3, R2, A1, PdF2, 20 PVs, 10 PMs.

Kit: policial (comandar unidade, golpe de misericórdia, reconhecimento do terreno).

Vantagens: Ciborgue (cérebro orgânico); Aceleração, Deflexão, Invisibilidade, Patrono (Seção-9), Pontos de Vida Extras.

Desvantagens: Assombrada, Devoção (descobrir o sentido da vida), Insana (Suicida), Munição Limitada.

Perícias: Investigação.

BATOU (10N)

Batou é um ciborgue alto e forte, com duros olhos metálicos e cabelos brancos. De temperamento frio e calmo, Batou não deixa suas emoções interferirem no trabalho – mas, por se sentir um pouco só, criou o hábito de conversar com animais de rua e com seu fuchikoma, até mesmo impedindo que a memória do robô seja apagada, tratando-o como um amigo.

Batou dedica uma amizade e lealdade extrema à Major Kusanagi, e é o segundo em comando.

F1, H2, R2, A0, PdF2, 10 PVs, 10 PMs.

Kit: policial (golpe de misericórdia, reconhecimento do terreno).

Vantagens: Ciborgue (cérebro orgânico); Patrono (Seção-9), Sentidos Especiais (Infravisão, Visão Aguçada, Visão de Raio-X).

Desvantagens: Munição Limitada.

Perícias: Investigação.

O HACKER (20N)

Nas diferentes encarnações de *Ghost in the Shell*, personagens distintos ocuparam o posto vilanesco do hacker capaz de piratear os "fantasmas" de qualquer indivíduo ligado à rede. Ele já foi chamado de *Puppetmaster*, *Puppeteer* e *Kuze*. Fruto de uma experiência ultra-secreta, ele é capaz de se infiltrar em qualquer sistema através do ciberespaço, como um vírus de computador consciente. Ao se rebelar contra seus "criadores", escondeu-se no ciberespaço e nas rachaduras da sociedade. Agora ele busca desesperadamente uma maneira de continuar existindo, no mundo físico ou virtual.

O Hacker possui a capacidade de se infiltrar na mente de suas vítimas, manipulando suas memórias e experiências. Com isso, ele consegue que qualquer pessoa com um implante faça tudo o que ele quer – daí algumas de suas alcunhas.

F0, H5, R1, A0, PdF0, 5 PVs, 25 PMs.

Kit: hacker (accesar informação, profissional de elite).

Vantagens: Androide (sem aparência humana); Área de Batalha (ciberespaço), Genialidade, Memória Expandida, Pontos de Magia Extras x2, Possessão, Riqueza, Sentidos Especiais, Telepatia.

Desvantagens: Ambiente Especial (ciberespaço), Devoção (existir no/transcender o mundo físico), Modelo Especial.

Perícias: Máquinas.

TOGUSA (7N)

Togusa é o único humano na equipe da Seção-9, uma honra conquistada por sua pontaria, confiabilidade e experiência na polícia. Porém, como é mais fraco que seus companheiros e por ter sido o último a se juntar ao grupo, Togusa é tratado como um novato.

Costuma acompanhar a Major Kusanagi, dando cobertura nas ações de campo. A Major acha importante ter um humano na força, pois a unidade se tornaria previsível demais se todos fossem ciborgues. Mesmo assim, ela não aceita a estranha preferência de Togusa por armas não automáticas, insistindo para que ele deixe de lado seu revólver e utilize as modernas pistolas e subpistolas. Togusa é casado e tem um filho pequeno.

F0, H2, R1, A0, PdF2, 10 PVs, 10 PMs.

Kit: policial (reconhecimento do terreno).

Vantagens: Patrono (Seção-9).

Desvantagens: Munição Limitada.

Perícias: Investigação.

IN COLOR!

GABINETE DE SALADINO

HORROR! TERROR! SUSPENSE!

A origem de *Ravenloft*, o cenário de terror de *Dungeons & Dragons*

O Terrível Castelo Assombrado

Em 1983, o casal Tracy e Laura Hickman escreveu uma aventura bem diferente do que era comum para o D&D na época: *Ravenloft*. Talvez nem eles soubessem o tamanho do feito naquele momento, mas aquele módulo se tornaria um dos melhores e mais famosas de nosso hobby.

O começo, como costuma ser tradicionalmente, era simples: os heróis chegavam à isolada vila de Baróvia, uma terra estranha e diferente. Lá descobriam estar aprisionados, só podendo deixar o lugar maldito se derrotassem o terrível senhor do local, o poderoso vampiro Conde Strahd von Zarovich.

O único meio de conseguir isso era invadir o castelo do vilão, povoado de inúmeras criaturas terríveis. No caminho até lá, consultas a ciganos misteriosos (com direito a leitura de cartas), missões paralelas pela vila e a descoberta da trágica biografia de Strahd.

Se nada disso parece tão inovador hoje em dia, naquele tempo estes elementos eram um diferencial e tanto. A "leitura" da sorte nas cartas, só para citar um exemplo, podia mudar praticamente toda a aventura, alterando o lugar onde os jogadores poderiam encontrar itens e artefatos importantes para a luta contra Strahd, além dos próprios planos do lorde vampiro. Ou seja, a aventura podia ser jogada várias vezes, com um desenlace diferente a cada sessão.

Mas o ponto mais interessante era, sem dúvida, a história. Claramente (e assumidamente) inspirada em *Drácula* (história real e fantasiosa), o Conde Strahd era um antagonista memorável, inteligente, ardiloso, maligno, arrogante, poderoso, cheio de recursos e aliados e, se interpretado e usado corretamente, quase impossível de ser derrotado. Suas únicas vulnerabilidades estavam atreladas a seu passado, exigindo pesquisa dos personagens para que os fatos pudessem ser usados contra ele. Diferente do padrão, o chefe final não era um simples orc, dragão ou gigante, que podia ser facilmente derrotado com a combinação certa de magias e espadas. Era um NPC com motivação.

Strahd tinha personalidade e carisma (dentro do possível). Não era um simples monte de números e estatísticas. Era o personagem principal de sua história, enquanto os jogadores eram apenas… convidados especiais para aquele episódio.

O módulo foi um dos maiores sucessos da época, e motivou a TSR, empresa que publicava o *AD&D*, a lançar uma continuação em 1986, *Ravenloft II: The House on Griphon Hill*. Na sequência tudo ficava ainda mais estranho, com Strahd "dividido" em duas versões, uma maligna e outra boazinha, e encontros bem estranhos com inúmeros tipos de mortos-vivos.

Virando cenário

Com o sucesso da aventura, em 1990 foi lançado todo um cenário alicerçado em *Ravenloft*, onde vários domínios eram regidos por *darklords* — vilões em sua maioria inspirados em monstros clássicos do terror. Todos eles estavam aprisionados em seus reinos, amaldiçoados por seus atos, condenados eternamenta a enfrentar grupos de heróis que apareciam de tempos em tempos, trazidos de outros mundos pelas misteriosas brumas.

Com excelentes aventuras e suplementos, *Ravenloft* tinha histórias incríveis, que facilmente rivalizavam em qualidade com suas fontes inspiradoras. Além de versões de monstros clássicos, alguns vilões retirados da mitologia do *AD&D* receberam um espetacular tratamento no cenário: Harkon Lucas era um manipulador lobo metamorfo; Azalin, um tirânico lich; e Jacqueline Renier, uma sedutora mulher-rato, só para citar alguns.

Ao contrário dos outros cenários, em que os jogadores se tornam heróis quase invencíveis no decorrer da campanha, aqui os vilões tinham a vantagem. Era quase impossível derrotar um *darklord*, trazendo um clima gótico e cinzento que contrastava com a esperança e pirotecnica de *Forgotten Realms*. A semente plantada por Tracy e Laura Hickman gerou vários suplementos e mais de uma edição de *Ravenloft*, todas seguidas por um séquito de fãs ardorosos. Posteriormente, a linha de produtos foi descontinuada.

Mas *Ravenloft* (a aventura) ainda persiste, seja em sua versão para a segunda edição (*House of Strahd*), para a terceira (*Expedition to Castle Ravenloft*), como jogo de tabuleiro (*Castle Ravenloft*) e a mais recente, para a quinta edição (*Curse of Strahd*).

ROGERIO SALADINO

Grandes momentos

Já presenciei alguns momentos curiosos jogando e mestrando esta aventura, graças à incrível imaginação caótica dos jogadores, ou a sua tremenda falta de sorte. Abaixo, alguns dos mais legais!

Momento assustador: o personagem de um dos jogadores, ao entrar em uma cripta, é teleportado para outra cripta, cheia de monstros mortos-vivos que o atacam de imediato. Detalhe, sem seu equipamento e roupas. Em seu lugar, um morto-vivo aparece vestindo as roupas e equipamento do herói desaparecido. Seus colegas acham que o amigo virou um zumbi!

Momento engraçado: um dos jogadores, cujo personagem era um bárbaro bem poderoso, resolve comemorar a vitória em uma missão indo a uma casa de meretrício, sem desconfiar que as prostitutas eram vampiras controladas por Strahd. Na manhã seguinte voltou fraquinho, fraquinho…

Momento "como assim?": usando um artefato mágico poderoso de efeitos imprevisíveis, um dos jogadores conseguiu fazer que o vampiro Strahd voltasse à vida… Como um guerreiro e feiticeiro de poder assombroso (por 24 horas). Toca o Strahd mudar toda sua estratégia pra tentar derrotar os heróis!

PUNHO DE FERRO

De K'un Lun para a pancadaria do seu RPG

CHEFE DE FASE

Daniel Rand, herdeiro das indústrias Rand, estava em uma expedição pelo Himalaia com a família e o sócio de seu pai, Harold Meachum.

Durante a jornada, o grupo parecia perdido e Harold usou a oportunidade para matar o pai de Danny, fingindo ser um acidente. A confusão que se seguiu causou uma avalanche e fez com que Danny e sua mãe fossem perseguidos por lobos. Após vê-la se jogar aos lobos para que ele tivesse tempo de fugir, Danny foi encontrado pelos monges de K'un Lun, uma das Cidades Celestiais.

Levado para outra dimensão, Daniel treinou duramente por longos anos, dominando vários estilos de artes marciais da Terra e de outros lugares inimagináveis. Desvendando os segredos do *chi*, adquiriu grandes habilidades e finalmente se encontrou apto para um último desafio — enfrentar o dragão Shou Lao pelo título de Punho de Ferro, o protetor de K'un Lun. O combate deixou a marca do dragão em seu peito e permitiu que Danny canalizasse seu chi para o punho, tornando-o duro como ferro e capaz de golpes devastadores.

O dever do Punho de Ferro é ser o guardião de K'un Lun, protegendo os portais que se abrem a cada quinze anos. Porém, quando recebeu a escolha entre imortalidade e passar pelos portais, o novo Punho de Ferro decidiu abandonar seu novo lar. Tendo a escolha entre imortalidade e vingança, optou pela vingança.

Na Netflix

A história de Danny na série da Netflix é um pouco diferente dos quadrinhos. Ele e a família não estavam em uma expedição e sim a caminho do Himalaia em um avião; quando o avião caiu, Danny foi encontrado pelos monges e foi para K'un Lun da mesma forma, mas quando deixa a Cidade Celestial, o faz em busca de respostas, não vingança.

Aventuras com Punho de Ferro

Existem diversos tesouros em K'un Lun, tanto concretos quanto segredos espirituais. Qualquer campanha com artes marciais pode envolver a tentativa de encontrar uma entrada para a cidade celestial, fazendo com que os heróis enfrentem Danny ou se aliem a ele.

Alternativamente, lembre-se que Punho de Ferro é um título. Chegando em K'un Lun, um personagem jogador pode passar pelas mesmas provas e enfrentar Shou Lao, o Imortal, adquirindo os poderes do Punho de Ferro.

Também é possível que um vilão, conhecido dos PCs, tenha adquirido o poder de Shou Lao de forma desonrada. Danny pode procurar a ajuda dos personagens para derrotá-lo e levá-lo de volta a K'un Lun.

M&M

Danny Rand

Nível de Poder 8

For 16 (+3), Des 20 (+5), Con 16 (+3), Int 10 (+0), Sab 16 (+3), Car 14 (+2)

Resistência +6 (+3 desprevenido), Fortitude +8, Reflexos +10, Vontade +10

Perícias: Acrobacia 10 (+15), Arte da Fuga 10 (+15), Blefar 4 (+6), Concentração 12 (+15), Conhecimento (arcano) 6 (+6), Furtividade 10 (+15), Intimidar 8 (+10), Intuir Intenção 12 (+15), Notar 12 (+15).

Feitos: Ação em Movimento, Agarrar Aprimorado, Agarrar Preciso, Alvo Esquivo, Ataque Acurado, Ataque Atordoante, Ataque Defensivo, Ataque Dominó 2, Ataque Poderoso, Avaliação, Blefe Acrobático, De Pé, Defesa Aprimorada, Derrubar Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Esquiva Fabulosa, Golpe Crítico, Iniciativa Aprimorada 2, Luta Cega, Quebrar Aprimorado, Redirecionar, Rolamento Defensivo 3, Transe.

Poderes: Golpe 3 (Penetrante 6, Feitos: Pujante), **Cura 8**.

Combate: Ataque +10, dano +3 (desarmado) ou +6 (Punho de Ferro), Defesa 20.

Habilidades 32 + Perícias 21 + Feitos 26 + Poderes 26 + Salvamentos 17 + Combate 40 = 162.

Se você usar as regras de Riqueza, Danny tem Benefício (Riqueza) 7 e um modificador de Riqueza total de +28.

3D&T Alpha

Danny Rand

22S

F2, H4, R4, A2, PdF1; 20 PVs, 40 PMs

Kits: Lutador Exótico[1] (ataque exótico, liberar o poder, instinto de ataque), Lutador Tradicional[1] (ataques em série, grito de kiai).

Vantagens: Ataque Especial (Dano Gigante[2], Cansativo[3]), Ataque Múltiplo, Cura[2], Poder Oculto, Pontos de Magia Extra x2, Riqueza, Sentidos Especiais (detecção de ki, senso de perigo, ver o invisível[2]).

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis e do Combate.

[1]**Manual do Aventureiro de Mega City**

[2]**Manual do Defensor**

[3]**Megacity**

Fate

Danny Rand

Aspectos: Bilionário de Bom Coração, Guardião de K'un Lun, Mestre de Artes Marciais, Escolhi Vingança Em Vez da Imortalidade, Aquele Que Detém A Tempestade Quando Nada Mais Pode.

Perícias: Atletismo Excepcional (+5), Lutar Excepcional (+5), Recursos Excepcional (+5), Vigor Ótimo (+4), Vontade Ótimo (+4),Empatia Bom (+3), Furtividade Bom (+3), Percepção Bom (+3), Condução Razoável (+2), Comunicação Razoável (+2), Conhecimento Razoável (+2), Contatos Regular (+1), Provocar Regular (+1).

Façanhas: Atletismo (Contra-Ataque Habilidoso, Parkour Hardcore), Lutar (Golpe Matador).

Extra: O Punho de Ferro é um extra que tem dois aspectos: *Chi De Shou Lao O Imortal* e *Como Uma Coisa De Ferro*. Com ele, Danny é capaz de usar a perícia Conhecimento para curar. Quando realiza seus golpes devastadores com o Punho de Ferro, ele invoca mais de um aspecto de uma vez só, o que combinado com sua façanha Golpe Matador pode encerrar uma luta rapidamente. Quando usa o Punho de Ferro, Danny também pode gastar 1 ponto de destino para destruir qualquer estrutura pequena (uma porta, uma parede)sem a necessidade de rolar dados.

Savage Worlds

Danny Rand

Carta Selvagem Experiente

Atributos: Agilidade d12, Astúcia d6, Espírito d10, Força d10, Vigor d10

Perícias: Arremessar d10, Conhecimento (ocultismo) d6, Dirigir d6, Escalar d10, Furtividade d10, Lutar d12+2, Intimidar d6, Perceber d10, Provocar d6

Carisma +2, **Movimentação** 8, **Aparar** 15, **Resistência** *7*

Complicações: Heroico, Código de Honra

Vantagens: Antecedente Arcano (Super Poderes), Artista Marcial, Atacar Primeiro, Atraente, Bloquear, Contra-Ataque,Golpe Poderoso, Ligeiro, Rápido, Reflexos de Combate, Podre de Rico

Poderes: Ações Extras [3], Aparar 5 [5], Ataque Corpo-a-Corpo 2 (Perfurante de Armadura, Foco, Um Braço) [7], Curar [5]

THIAGO ROSA "SHINKEN"

Uma aventura de *Tormenta RPG* para personagens de 1º nível

A Ilha do Umbral de FOGO

Um navio vermelho atraca no porto. Um grumete sai, caminha até um quadro de avisos e cola um cartaz. Logo, o cartaz atrai a atenção de transeuntes e aventureiros — é a oportunidade de uma vida! Uma viagem até uma ilha recheada de tesouros... a Ilha do Umbral de Fogo!

Um local misterioso e cercado de lendas, a Ilha do Umbral de Fogo tem este nome devido a um portal para o Plano Elemental do Fogo. Antigamente, a ilha era visitada por conjuradores de todo tipo, que queriam estudar o portal. Entretanto, após um desastre natural, a ilha foi abandonada. Hoje, é habitada apenas pela natureza... E pelos tesouros deixados por seus habitantes.

A Ilha do Umbral de Fogo é uma aventura para personagens iniciantes de *Tormenta RPG*. Como uma expedição tão grande exige tempo e preparo, a aventura está dividida em partes. Juntas, elas completam uma minicampanha, que vai levar os aventureiros de humildes desconhecidos até o posto de heróis de Arton!

AVISO! Se você é jogador, pare de ler agora. Continuar irá estragar sua diversão. Sim, é como ler um *spoiler* gigante.

A primeira parte da aventura, **Collarthan**, se passa numa cidade costeira em Sambúrdia. Ela é feita para quatro a seis personagens do 1º ao 3º nível. Com algumas modificações, pode ser usada para grupos maiores, menores ou mais experientes. A aventura também pode ser facilmente adaptada para outros cenários de fantasia.

O objetivo desta primeira parte é conseguir fundos para financiar a viagem até a Ilha do Umbral de Fogo. Por sorte, Collarthan é uma cidade cheia de aventuras malucas e com muita possibilidade de improviso.

Para jogar esta aventura você precisa apenas do módulo básico de **Tormenta RPG**. Outros livros, especialmente o **Bestiário de Arton**, **O Mundo de Arton** e **Valkaria: Cidade Sob a Deusa**, podem expandir a experiência do jogo e auxiliá-lo em certas cenas.

Introdução

No passado, nas águas do Grande Oceano, uma ilha abrigava uma cidade anã, que cresceu após seu regente descobrir um portal para o Plano Elemental do Fogo no lugar. Por anos, a cidade prosperou; até que um dia, um evento terrível matou quase todos no lugar.

A ilha se manteve. Um reflexo formado de esqueletos e ruínas daquele local. Os anões jamais ousariam morar tão longe do Subterrâneo novamente.

Anos depois, um homem misterioso chamado Almos leu sobre a ilha e resolveu que queria saber o máximo possível sobre aquele lugar. Para isso, resolveu financiar um navio para explorar o lugar e torná-lo seguro para suas pesquisas no futuro.

Em outro reino, um meio-dragão chamado Khillian estuda a ilha e o elemento fogo e pretende utilizar seu Portal para auxiliar o pai numa guerra vindoura. Seu pai é o próprio Sckhar!

No meio desse contexto caótico, um grupo de aventureiros vê a oportunidade de suas vidas num quadro de avisos. Tudo que eles precisam fazer é juntar dinheiro para a viagem.

Parte 1: O Cartaz

O grupo está em Collarthan (veja o quadro na página ao lado), mais precisamente no Distrito das Docas. Todos os dias, uma turba de vendedores e pedintes — humanos, elfos, halflings e goblins — se empurram pelo local, gritando em diferentes idiomas, para atrair a atenção dos turistas e marinheiros que chegam e saem daquele local; com alguma sorte, conseguem umas moedas. Hoje, porém, há mais uma coisa atrapalhando os transeuntes — várias pessoas amontoadas na frente de um cartaz fixado num quadro de avisos na frente de uma belíssima nau vermelha.

Poucas horas antes, um marinheiro fixou o cartaz. Desde então, centenas de pessoas já apareceram e pediram mais informações sobre o seu conteúdo. É neste local que os heróis se encontram, entre vários outros aventureiros e tipos misteriosos.

A antiga Ilha do Umbral de Fogo já foi um lugar de comércio e de riquezas, um porto anão e um dos locais mais procurados para o estudo de magias elementais. Hoje não é mais.

Devastada por uma erupção vulcânica, a ilha está intocada há cem anos. Esta é a sua chance de visitar uma ilha abandonada pelo tempo, onde se esconde uma cidade anã e voltar para casa rico!

As inscrições estão abertas, pela bagatela de 300 tibares de ouro, e se encerram em 14 dias. Você tem o que é necessário para triunfar nessa aventura?

Leia atentamente o contrato. Não nos responsabilizamos por mortes durante a expedição.

Peça um teste de Percepção (CD 15) dos jogadores; em caso de sucesso, notam a letra miúda no cartaz, que diz: "Leia atentamente o contrato. Não nos responsabilizamos por mortes durante a expedição".

Se os jogadores não se interessarem, você pode sutilmente empurrá-los, descrevendo outros aventureiros conversando sobre como essa expedição é uma chance de encontrar tesouros e itens mágicos. Se os personagens ainda não se conhecem, essa é uma boa oportunidade para formarem um grupo. Se precisar incentivar isso, descreva outros grupos se formando (e os PJs ficando de fora).

Pesquisando

Se os jogadores quiserem, podem pesquisar sobre a ilha em livros no templo local de Tanna-Toh, ou perguntando por aí.

A tabela a seguir indica o que testes de Conhecimento (geografia, história ou de bardo) ou Obter Informação revelam sobre o destino da expedição.

CD	Informação
15	Um século atrás, a ilha possuía uma das poucas cidades anãs fora de Doherimm e era muito aberta a outras raças.
18	A ilha possuía uma vasta quantidade de recursos que lhe serviam de sustentação, como venda de armas e armaduras, itens mágicos e materiais para rituais mágicos.
20	O vulcão inativo na ilha possuía um portal para o Plano Elemental do Fogo e ficou selado por gerações, até que um dia entrou em erupção e matou quase todos os seus moradores.

Ajudando o Capitão

Caso os PJs decidam procurar mais informações sobre a viagem, podem acabar conversando com o Capitão Garibaldo, um homem de meia idade com olhar paternal e coração bondoso, mas acostumado a lidar com pessoas de má índole dada a natureza de seu trabalho.

Com um teste de Diplomacia (CD 15) Garibaldo admite ter um problema: uma inimizade com três antigos companheiros. Algo sobre uma partilha ruim de riquezas, mas o capitão não entra em detalhes. Ele admite, entretanto, que gostaria de dar uma lição neles.

"Eles são sujos e bandidos, mas nunca tiveram muitas oportunidades na vida. Não quero prendê-los nem, por Lena, matá-los! Eles precisam é de uma boa surra, ou de passar tanta vergonha que não vão querer que nem Azgher olhe para a cara deles, para aprender a se comportar!"

A Cidade de Collarthan

Collarthan é a maior cidade litorânea de Sambúrdida, e um ponto turístico pela beleza de sua linha costeira e pelo clima ensolarado.

Situada em um dos pontos mais a leste do reino, a cidade não tem grande produção agrícola, mas se destaca pela pesca — além do já citado turismo. Além disso, desde que Tamu-ra foi libertada da Tormenta, Collarthan se tornou um dos principais portos de partida em direção à ilha. Próximo da cidade, estão as vilas de Dollbaren, Tugahn e Semnis, também litorâneas e cujos moradores insistem em dizer que moram em Collarthan.

Hoje em dia, a cidade possui vários avanços urbanos notáveis, sendo dividida em distritos. Ao mesmo tempo, mantém o tom alegre de outrora, com um povo educado e hospitaleiro. Os avanços melhoraram o lazer e o turismo na região, que tornaram Collarthan uma das cidades mais ricas de Sambúrdia, ainda havendo vários nobres que gostam de manter casas de veraneio no local, principalmente ao redor do marco dos animais, um grande obelisco que homenageia o Grande Oceano e Allihanna, deuses que todos dizem que abençoam a cidade.

As inimizades são: Tangolomango (baixo e esguio, veio de Sckharshantallas); Bafo Sujo (meio-orc com problemas com bebidas), e John Treme-Treme (humano, musculoso, com um estranho tique nervoso).

Os locais mais prováveis de se encontrar os marujos são na taverna Poço de Piche ou no Distrito das Docas e Arredores.

Caso o grupo consiga bater ou envergonhar os três, Garibaldo vai ajudar os heróis com 50 TO para cada um e, mais importante, se tornar amigo dos personagens — o que será útil no futuro.

Como alternativa, os heróis podem encontrar o capitão cercado pelos três marujos. Ajudando o capitão, ganham um aliado e são direcionados para a aventura.

Parte 2: Arrecadando Fundos

Agora que os heróis são um grupo formado, precisam arrecadar o dinheiro necessário para comprar sua passagem na expedição, além de equipamentos que podem ajudar durante a jornada. Para piorar, possuem um prazo apertado para isso

Para esta parte da aventura, o mestre deve seguir o conceito de *sidequests* — missões secundárias e paralelas, com recompensas que vão ajudar na missão principal (nesse caso, a expedição). A seguir, você vai encontrar alguns exemplos de *sidequests* e uma lista com ideias, caso queira expandir essa parte da aventura.

Os Desabrigados do Incêndio

Seis meses atrás, no distrito de Atoleiro, ocorreu um grande incêndio causado por um poderoso dragão vermelho. Um grupo de aventureiros conseguiu derrotar o monstro, porém apenas um de seus membros sobreviveu, um paladino que hoje vive para cuidar das pessoas que perderam suas casas no incêndio.

O paladino é um lefou chamado Kilvin. Ex-escravo em Tapista, conseguiu sua liberdade lutando nas arenas táuricas e se tornou devoto de Tauron. Kilvin se dedica a proteger os fracos, como ele mesmo foi um dia, e carrega em seu coração uma grande culpa, pois foi a ganância de seus aliados que atraiu o dragão para a cidade. Ele se tornou famoso depois do evento e possui o saque do dragão, mas isso não é suficiente para ajudar aqueles que precisam.

Atoleiro virou uma região desolada e pobre, cheia de ruínas, doenças, ratos gigantes e bandidos. Não é difícil encontrar Kilvin no local; todos conhecem o lefou e seu esforço. Ao encontrá-lo, ele dirá:

"O povo daqui precisa de ajuda! Posso pagá-los, dependendo do quanto vocês conseguirem ajudar as pessoas. Rezo para Tauron todos os dias para que dê força para o povo, mas, às vezes, sinto que minhas preces são em vão..."

O paladino irá pagar 300 TO para cada herói que conseguir ajudar o povo de maneira significativa.

Você pode conduzir essa cena de forma completa ou simplificada. No primeiro caso, pergunte aos personagens o que eles querem fazer para ajudar as pessoas carentes. Testes de Inteligência (CD 12; personagens com histórico de pobreza recebem um bônus de +4) fornecem dicas do que fazer, como caçar ratos, espantar bandidos, queimar roupas infectadas, curar os enfermos, construir casas, ensinar um ofício, etc. Pedir ajuda para as autoridades é possível; no entanto, Kilvin já tentou e não conseguiu. Apenas personagens com um histórico nobre, que sejam bem-sucedidos num teste de Diplomacia (CD 25) ou que tenham uma ideia muito boa conseguirão esse tipo de ajuda.

Se preferir simplificar, faça um desafio de perícia. Os personagens precisam acumular seis sucessos em testes de perícia (CD 15) antes de três falhas. Cada dia, cada personagem pode fazer um teste. Qualquer perícia pode ser usada, mas cada perícia só pode ser usada uma vez. Além disso, os personagens devem justificar como estão usando a perícia. Por exemplo, um personagem pode usar Cura para ajudar doentes e feridos, Ofício para consertar casas, etc.

Em qualquer caso, se você quiser esquentar as coisas, os personagens podem ser atacados por ratos gigantes ou por uma gangue local. As fichas dos ratos e dos bandidos estão no fim da aventura.

Se os personagens forem muito bem (de acordo com o mestre), Kilvin irá lhes dar, além dos 300 TO, a oportunidade de conquistar um item mágico.

"Vocês não têm ideia de como me ajudaram... e a todos daqui! Por Tauron, sou muito abençoado. Tenho até vontade de testar minha força... O que me dizem, que tal um desafio amigável? Se me ganharem, receberão isso."

Kilvin mostra um berrante, honraria que recebeu de sua igreja pela vitória contra o dragão. A ficha do paladino está no final dessa matéria.

A Busca da Igreja de Tanna-Toh

Existem muitas facções interessadas na Ilha do Umbral de Fogo. Dentre elas, uma das instituições mais interessada é a Igreja de Tanna-Toh. Qualquer devoto da Deusa do Conhecimento gostaria de saber mais sobre cidades perdidas e portais planares, então não é difícil imaginar que a Igreja esteja disposta a patrocinar a viagem de um grupo até a ilha. Um teste de Obter Informação (CD 15) revela o interesse da instituição e a localização da sua maior igreja na cidade, que fica no distrito de Boa Vista.

O maior templo de Tanna-Toh em Collarthan é chamado de *O Pergaminho* e serve de igreja, biblioteca e museu. Personagens curiosos podem perder um dia lendo tomos e conhecendo as carcaças empalhadas de dezenas de criaturas de toda Arton. Ir até o local é uma forma de conhecer essa missão secundária; outra opção é apresentá-la com algum NPC ou com um comunicado em praça pública, feito por um sacerdote da deusa, quando o prazo até a viagem estiver terminando.

Ao chegar ao Pergaminho, os personagens serão recebidos por acólitos que irão perguntar o que pretendem fazer. Assim que tudo for esclarecido, serão convidados a se juntar num culto a deusa. Durante o culto, os jogadores devem fazer três testes de Vontade (CD 15). Se falharem duas ou mais vezes, caem no sono. Em caso de sucesso, vão ouvir os seguintes preceitos da Deusa:

- Tanna-Toh é a guardiã dos povos civilizados.
- Tanna-Toh deu o Dom da Escrita aos mortais.
- A escrita é o que diferencia os povos civilizados dos bárbaros.
- A Deusa deseja preservar artes e conhecimento em tempos de guerra.
- Tanna-toh despreza raças inteligentes que escolhem a ignorância.
- Tanna-Toh é inimiga de Alihanna e Megalokk e aliada de Lin-Wu, Thyatis, Wynna e Valkaria.
- Para a Deusa do Conhecimento, o estudo, a arte e a cultura são os tesouros mais preciosos.
- Os clérigos da Deusa têm como missão educar os povos.
- Servos de Tanna-toh nunca recusam a verdade ou a busca pelo conhecimento.
- Os servos da Deusa são pacifistas, mas se atacados, sabem lutar para se defender.

Novo Item Mágico: Berrante de Tauron

Um berrante dado pela Igreja de Tauron aos servos do Deus da Força que realizam grandes feitos. Uma vez por dia, pode ser tocado com uma ação padrão, garantindo os efeitos de inspirar coragem aprimorada a qualquer aliado a até 9 metros. O efeito dura 1 minuto.

Aura Tênue. Criar Itens Maravilhosos, capacidade de lançar *arma mágica* e *benção* ou usar inspirar coragem aprimorada. 3.000 TO.

Outras Missões Secundárias

Algo Errado no Laboratório Arcano *Vila de Tugahn*	Nos últimos dias, a vila tem sofrido ataques de varghar. Investigações indicam que a fonte do problema é a torre de um mago desaparecido. Além da recompensa, a torre do mago pode se tornar uma moradia para os heróis.
Ficha Furada *Píer dos Palhaços*	Um torneio secreto de wyrt será realizado na Taverna do Arlequim. Os PJs podem ser convidados caso chamem atenção de alguma forma (por exemplo, realizando outra das missões secundárias). Uma ladina, um halfling morador de rua e um ex-soldado fazem parte da disputa. Será que todos aceitam perder?
O Buraco *Vila de Semnis*	Dois guardas bêbados falam de um esconderijo de bandidos no litoral, que possui um buraco até o subterrâneo. Lá embaixo há uma antiga cidade inundada e misteriosa. Explorá-la pode render tesouros... Mas cuidado com os grick que moram no local!
O Clube da Briga *Centro de Collarthan*	Homens e mulheres fortes se unem em tavernas da região para ver quem é melhor de briga. Artes marciais, truques sujos e até magia são permitidos — menos armas!
O Crime Compensa? *Toda a cidade*	A guarda da cidade está atrás de um capanga da guilda de ladrões local... mas os outros membros da guilda também! O capanga quer deixar a vida de crimes e pretende fugir. Cabe aos heróis decidir qual facção ajudar.
Uma Corrida Diferente *Distrito de Lajedo*	O Marquês de Chagny organiza uma corrida para apresentar sua filha para a sociedade. A inscrição é 10 TO, e qualquer montaria é aceita. Há um prêmio de 100 TO para o terceiro colocado, 250 TO para o segundo e 500 TO para o primeiro — que também recebe uma dança com a filha do Marquês. Use as regras de perseguição do suplemento Valkaria: Cidade sob a Deusa para conduzir a corrida.
Virando Herói *Centro de Collarthan*	Um transmutador treinado em Sallistick oferece uma grande oportunidade: passar por um experimento que tornará o herói mais forte. O mago pagará a cobaia, mas aqueles que não resistirem ao teste ficam debilitados para sempre... ou morrem. Vale o risco?

Logo após, serão levados até uma sala escondida abaixo dos alojamentos do Pergaminho. É uma sala ampla e comprida, e uma análise (Percepção, CD 10) revela rachaduras e manchas de sangue no chão — sinais de luta. Três clérigos estão sentados numa grande mesa de carvalho ao fundo, virada para a entrada, como se fossem uma banca examinadora.

Assim que os personagens entram, um ogro imenso e assustador surge de trás de um pilar e fecha a porta, assumindo posição de combate.

Role Iniciativa. O ogro, Tordok, o Perspicaz, ataca o grupo. Ele é um inimigo invencível, pelo menos para o nível do grupo. A maneira de vencer este desafio é outra. No fim da primeira rodada, um dos clérigos oferece um enigma matemático. Responder o enigma exige uma ação completa e um teste de Inteligência contra CD 15. Os personagens podem tentar quantas vezes quiserem, fazendo testes individuais ou se juntando para fazer um único teste (veja "prestar ajuda", em *Tormenta RPG*, página 81). Personagens tentando responder ficam desprevenidos.

Assim que os personagens solucionarem o enigma matemático, o segundo clérigo oferece outro problema, desta vez de argumentação. A mecânica é a mesma, mas o teste exigido é Diplomacia (CD 20).

Quando o problema de argumentação for resolvido, é a vez do terceiro clérigo. Ele faz uma charada:

"Sou infinito e, por vezes, inalcançável. Pessoas que me têm, duvidam que me possuem. Aqueles que não me tem, acreditam serem meus senhores. O que sou?".

A resposta é "o Conhecimento". Se o combate estiver fácil, não deixe que os personagens tenham muito tempo para pensar em cada rodada! Se os heróis estiverem quase caindo, entretanto, você pode "pausar" o combate enquanto eles pensam.

A ideia deste desafio é testar tanto o raciocínio quanto a capacidade do grupo de resistir a ameaças físicos. Afinal, ambas características serão necessárias na expedição!

Se os personagens responderem as três perguntas, serão patrocinados pelo Pergaminho. O templo irá pagar o preço da expedição, mais 100 TO extras para cada herói. Em troca, o grupo deve trazer itens da ilha e relatórios sobre o que encontraram. Se todos os personagens caírem em combate, os clérigos irão curá-los, mas a Igreja não irá patrocinã-los.

A Caçada pelos Homens-Selako

Há anos, a costa de Sambúrdia é atacada por homens-selako (homens-tubarão de Arton). Collarthan também sofre com esses ataques, e oferece uma recompensa de 300 TO por monstro morto. A guarda da cidade indica a praia de onde os homens-selako surgem.

A praia é um lugar lúgubre e deserto, com escombros e carcaças pela areia. Cada dia que o grupo ficar de vigia, um jogador deve rolar 1d4. Caso role um "4", o grupo avista 1d3 homens-tubarão.

Os personagens também podem tentar uma solução mais permanente para o problema. Com um teste de Obter Informação contra CD 20 ou de Conhecimento (religião) contra CD 15, descobrem que clérigos do Grande Oceano podem fazer um ritual para impedir as criaturas de se aproximarem da cidade.

Há um velho clérigo do Deus do Mar que fica arengando no porto. Ele pode fazer o ritual, mas precisará ser protegido! O ritual deve ser feito na praia de onde os homens-selako surgem e leva 10 rodadas. Na primeira rodada, e a cada duas rodadas seguintes, um homem-selako surge e ataca o grupo. O desafio é grande — os personagens terão que enfrentar cinco monstros ao todo —, mas se sobreviverem, receberão 1.500 TO (pelos cinco homens-selako mortos) *mais* 300 TO por personagem.

Epílogo: O Embarque

Quando os personagens conseguirem a quantia necessária para a expedição, podem falar com Garibaldo. Eles são levados até o quarto dele, onde se sentam a uma mesa fixada no chão e recebem um contrato, que estipula que estão partindo por sua conta e risco, e devem assinar antes de pagar pela expedição. Haverá uma taxa de 20 TO para levar animais no navio, como montarias ou companheiros animais.

No dia do embarque, os PJs sobem uma rampa e entram no navio. A embarcação está lotada, com marujos correndo de um lado para o outro e outros aventureiros embarcando suas coisas. Agora está claro — os personagens não são os únicos interessados na expedição.

O capitão Garibaldo exige a atenção de todos — o homem que organizou a expedição está chegando. O convés silencia quando um homem negro, de meia-idade, sobe a rampa lentamente. Ele veste um manto escuro, com costura interna furta-cor, e tem olhar funesto. Qualquer devoto no local sente-se desconfortável.

A **Parte 1** termina aqui. Deixa seus jogadores ansiosos para a próxima parte, criando um mistério em torno do patrocinador e dos outros aventureiros presentes. A **Parte 2** será a viagem até a ilha, com encontros no mar, interações com os outros aventureiros e os mistérios do navio. Não percam!

Fichas

A seguir estão as fichas de todos os PdMs da aventura.

Capitão Garibaldo

Humano, Swashbuckler 6, CB; ND 5; Médio, desl. 9 metros; PV 42; CA 21 (+3 nível, +5 Des, +3 autoconfiança); corpo-a-corpo: florete de família +12 (1d6+6, 17-20); à distância: pistola com bala de adamante +11 (3d6+3, 19-20/x3); autoconfiança, estilo de combate aprimorado (esgrima), evasão, presença paralisante; Fort +4, Ref +10, Von +4; For 10, Des 20, Con 12, Int 17, Sab 12, Car 14.

Perícias & Talentos: Acrobacia +14, Atletismo +9, Conhecimento (geografia) +12, Diplomacia +11, Jogatina +11, Iniciativa +16, Intimidação +11, Ofício (marinheiro) +16; Acuidade com Arma, Animal Encurralado, Aparar, Ataque Sagaz, Estocada Cruel, Foco em Perícia (Ofício [marinheiro]), Negociador, Saque Rápido, Tiro Certeiro, Usar Arma Exótica (armas de fogo).

Equipamento: florete de família (florete de mitral obra-prima) pistolas x3, munição x30, munição de adamante x6, *tiara do intelecto +2*.

Marujos Encrenqueiros

Bafo Sujo

Meio-orc, Swashbuckler 2, CN; ND 1; Médio, desl. 9 m; PV 20; CA 15 (+1 nível, +2 Des, +2 autoconfiança); corpo-a-corpo: espada longa +6 (1d8+9, 19-20); à distância: pistola +4 (2d6+1, 19-20/x3); hab. autoconfiança, estilo de combate (tiro), evasão, visão no escuro; Fort +1, Ref +7, Von +0; For 19, Des 15, Con 10, Int 8, Sab 8, Car 14.

Perícias & Talentos: Iniciativa +7, Intimidação +11, Ofício (marinheiro) +4; Assustar, Ataque Poderoso, Duro de Matar, Golpe com Duas Mãos, Usar Arma Exótica (armas de fogo).

Equipamento: espada longa, pistola, munição x10.

Tangolomango

Humano, Guerreiro 2, NM; ND 1; Médio, desl. 9 m; PV 29; CA 18 (+1 nível, +4 Des, +3 armadura); corpo-a-corpo: adaga +6 (1d4+4, 19-20); à distância: adaga +7 (1d4+8, 19-20); Fort +5, Ref +5, Von +0; For 16, Des 19, Con 15, Int 10, Sab 8, Car 12.

Perícias & Talentos: Acrobacia +9, Atletismo +8, Iniciativa +9, Ofício (marinheiro) +5; Foco em Arma (adaga), Na Mosca, Saque Rápido, Tiro Certeiro, Tiro Preciso.

Equipamento: adagas x6, couro batido.

John Treme-Treme

Humano, Capanga 2, CM; ND 1; "Grande", desl. 9 m; PV 25; CA 11 (+1 nível, –1 Des, –1 tamanho, +2 armadura); corpo-a-corpo: cimitarra +5 (1d8+5, 18-20); hab. ataque furtivo brutal +1d8, rápido e rasteiro +4; Fort +5, Ref +2, Von +0; For 19, Des 8, Con 19, Int 8, Sab 9, Car 9.

Perícias & Talentos: Conhecimento (Sambúrdia) +4, Furtividade +8, Intimidação +4, Obter Informação +4, Ofício (marinheiro) +4; Grandão, Foco em Perícia (Furtividade), Vitalidade.

Ataque Furtivo Brutal: como ataque furtivo, exceto que causa mais dano e não funciona com ataques à distância.

Rápido e Rasteiro: +4 em Iniciativa, CA e jogadas de ataque e dano durante o seu primeiro turno.

Equipamento: cimitarra Grande, corselete de couro.

Bandido Local

Humano, Plebeu 2, CN; ND 1/3; Médio, desl. 12 m; PV 8; CA 15 (+1 nível, +3 Des, +1 Esquiva); corpo-a-corpo: adaga +4 (1d4+1, 19-20); Fort +2, Ref +4, Von +0; For 11, Des 16, Con 12, Int 9, Sab 8, Car 10.

Perícias & Talentos: Acrobacia +8, Furtividade +8, Iniciativa +8; Acuidade com Arma, Corrida, Esquiva.

Equipamento: adaga x2.

Kilvin

Lefou, Paladino 6, LB; ND 6; Médio, desl. 6 m; PV 69; CA 26 (+3 nível, +7 armadura, +2 escudo, +2 pele rígida, +2 Carapaça); corpo-a-corpo: *espada bastarda +1* +13 (1d10+9, 19-20); hab. afinidade com a Tormenta, aura de coragem, canalizar energia positiva (1d6, 3/dia), código de conduta, cura pelas mãos (2d8+2, 3/dia), deformidade (pele rígida), destruir o mal (+2 ataque, +6 dano, 2/dia), detectar o mal, devoto (Tauron), graça divina, redução de dano 4, remover condição (abalado), saúde divina, vínculo divino (talentos), visão no escuro; Fort +11, Ref +5, Von +7; For 21, Des 10, Con 18, Int 10, Sab 14, Car 14.

Perícias & Talentos: Diplomacia +11, Iniciativa +9; Anatomia Insana, Carapaça, Corpo Aberrante, Deformidade Aprimorada*, Foco em Arma (espada bastarda), Usar Arma Exótica (espada bastarda).

Magias Preparadas: 1º — *bênção*, *curar ferimentos leves* x2, *santuário*. *PM:* 4. *CD:* 12 + nível da magia.

Equipamento: escudo de corpo, *espada bastarda +1*, meia-armadura.

*Veja o **Manual das Raças**.

Tordok, o Perspicaz

Humanoide 13, LN; ND 7; Grande (alto), desl. 9m; PV 104; CA 19 (+6 nível, +4 natural, –1 tamanho); corpo-a-corpo: pancada +16 (1d6+13, não-letal); cura acelerada 10, redução de dano 10, resistência a magia +4, visão na penumbra; Fort +9, Ref +6, Von +9; For 24, Des 10, Con 16, Int 18, Sab 16, Car 10.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano, geografia, história e religião) +20, Cura +19, Diplomacia +14, Identificar Magia +20, Ofício (escriba) +24; Diligente, Foco em Arma (pancada), Foco em Perícia (Ofício [escriba]), Treino em Perícia (Cura, Identificar Magia), Vitalidade x2.

Abençoado pela Sabedoria: contra todas as expectativas, Tordok abandonou a vida de saques típica de seu povo e se tornou um estudioso. Por isso, foi abençoado por Tanna-Toh com uma quase imortalidade.

Equipamento: toga.

Homem-Selako

Humanoide 8, NM; ND 4; Grande (alto), desl. 9m, 18m natação; PV 56; CA 20 (+4 nível, –1 tamanho, +3 Des, +4 natural); corpo-a-corpo: mordida +12 (2d6+10) ou mordida +8 (2d6+10) e pancada +7 (1d6+10); agarrar aprimorado, faro, percepção às cegas 9m (apenas na água); Fort +7, Ref +7, Von +4; For 22, Des 16, Con 16, Int 8, Sab 10, Car 6.

Perícias & Talentos: Iniciativa +7, Percepção +15; Arma Natural Aprimorada (mordida), Foco em Arma (mordida), Foco em Perícia (Percepção), Vitalidade.

Agarrar Aprimorado: se o homem-selako acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus de +16).

Tesouro: metade do padrão.

PEDRO HENRIQUE MARTINS

GUILHERME DEI SVALDI

CARD GAMES

Os maiores torneios do mundo — e como treinar para competir neles

Os Mundos de MAGIC
Parte 2

Continuando o artigo sobre o primeiro e maior card game do mundo, irei falar sobre os maiores torneios do circuito — os Pro Tour e o Campeonato Mundial —, sobre equipes e rotinas de treinamento e, por fim, sobre um pouco da minha experiência pessoal de viagens com o jogo. Escolha seus feitiços... e prepare-se para uma viagem pelos planos!

Pro Tour

Chegamos a meca do *Magic* profissional. Para sentar a uma mesa desse torneio é preciso ter ganho algum dos **torneios classificatórios** realizados ao redor do mundo, fazer parte de um clube bem exclusivo chamado **Pro Club** ou ter sido imortalizado na história do jogo como um jogador pertencente ao **Hall da Fama**.

O Pro Club é um programa de incentivo patrocinado pela Wizards of the Coast, a empresa fabricante de *Magic: the Gathering*, que tem como objetivo remunerar os melhores jogadores da temporada. Cada torneio competitivo (Grand Prix, Pro Tour e Mundial) confere aos jogadores uma pontuação chamada de Pro Points baseada na sua colocação. Assim que o jogador atinge certo número de pontos, se qualifica para fazer parte de um dos níveis do Pro Club e ganha benefícios como premiações extras por participações em torneios e passagens e estadia para jogar o Pro Tour.

O Hall da Fama é o ápice de um jogador de *Magic*. Todo ano, a Wizards of the Coast realiza uma votação para descobrir quais jogadores devem receber a honraria máxima. Atualmente, temos dois jogadores brasileiros fazendo parte desse panteão: o gaúcho **Paulo Vitor Damo da Rosa** e o carioca **Willy Edel**. Ambos figuram entre os melhores do mundo e são respeitados por toda a comunidade. Eu mesmo espero um dia ser elevado a esse status.

Como você pode ver, o caminho para conseguir uma vaga no Pro Tour é bem árduo — mas entrar no torneio é apenas o começo dos problemas. O torneio conta com quatrocentos dos melhores jogadores do mundo e todos estão de olho no troféu e no cheque de cinquenta mil dólares.

O circuito profissional conta com quatro Pro Tours por ano, e eles são realizados em diferentes cidades ao redor do mundo. Na última temporada, as cidades-sedes foram Atlanta, Madrid, Sydney e Milwaukee. Como você pode ver, o programa de milhagens de um jogador profissional fica bem recheado!

Em condições normais, o torneio dura três dias. Uma curiosidade: em 2007, o Pro Tour enfrentou um contratempo na cidade de Valencia. Um dia antes do torneio houve uma chuva torrencial na cidade e o local do evento acabou inundado. Eu estava presente e a situação foi bem assustadora, pois não sabíamos se seria possível realizar o torneio durante aquela semana. Muitos estavam preocupados porque tinham marcado seus voos de retorno para o dia posterior ao término do campeonato. Graças a competência e ao trabalho árduo da organização, o local foi limpo e o evento pode ser realizado em um período de tempo menor do que o que estávamos acostumados.

Campeonato Mundial

O evento que encerra a temporada profissional. Os vinte e quatro melhores jogadores do ano se encontram para disputar um prêmio de **setenta mil dólares** — e o título de **campeão mundial**. Como disse na primeira parte deste artigo, o campeonato mundial de 2016 foi disputado em Seattle, nos Estados Unidos, durante a feira de jogos PAX.

Dois brasileiros estavam nesse seleto grupo, mas não conseguiram chegar ao título. O melhor colocado de nosso país foi o paulista **Thiago Saporito**, que conseguiu um expressivo nono lugar — levando em conta que estamos falando do evento com a maior concentração de habilidade por metro quadrado.

As equipes

"Nenhum homem é uma ilha". Essa frase é uma verdade no mundo competitivo do *Magic: The Gathering*. Todos os grandes jogadores têm outros grandes jogadores aliados, se ajudando mutuamente. É impossível conseguir resultados consistentes sem ter uma equipe que o ajude a treinar e pensar as estratégias. Devido às inúmeras possibilidades do jogo, é necessário que várias mentes se juntem para descobrir qual a melhor forma de entrar em um Pro Tour e sair vitorioso. Normalmente, os jogadores se juntam com outros da mesma nacionalidade, mas existem várias equipes formadas por pessoas de diferentes partes do mundo.

Essas equipes são, além de companheiros de treinos, amigos fora do jogo — e isso acaba sendo a melhor parte do circuito. Mesmo focados nos treinos e nos Pro Tour, sempre sobra tempo para você visitar a cidade onde vai ser realizado o torneio e nada melhor do que dividir essa experiência com seus amigos.

Aqui está a chave do sucesso para qualquer um que pretende seguir o caminho árduo do jogador profissional. Você precisa encontrar pessoas que estejam no mesmo nível de foco que você e queiram alocar boa parte do seu tempo livre para evoluir como jogadoras. Sem uma equipe, dificilmente você conseguirá ter êxito em torneios grandes. Duas mentes pensam melhor que uma, e é necessário ter vários pontos de vista para alcançar um nível profissional.

CARD GAMES

Romão (esq.) disputando o Pro Tour Kaladesh, em Honolulu, em outubro de 2016

Viagens e experiências

Agora, vou dividir um pouco da minha história ao longo desses quatorze anos de viagens e experiências pelo mundo jogando *Magic: the Gathering*.

Consegui visitar quase todos os continentes do mundo (ainda não pisei na África e Antártida), e tive o prazer de jogar em todos que visitei. Todas as viagens foram marcantes e as experiências nos diversos locais do globo abriram muito a minha mente. A diversidade de culturas e pessoas com as quais pude conviver foi essencial para entender que o mundo tem várias verdades. Tive o prazer de passar longo períodos em cidades como Paris e Buenos Aires, e convivi com ingleses, franceses, alemães, italianos, portugueses, chilenos, argentinos e japoneses.

Meu primeiro Pro Tour foi em Nova Iorque, no ano de 1999. Essa foi umas das únicas viagens que fiz sem um grupo de amigos. Na época, o *Magic* profissional era nulo no Brasil e viajar para outros países ainda era raro. Tinha dezessete anos na época e, na minha cabeça, o Pro Tour seria apenas mais um torneio de fim de semana. Eu acreditava que estava preparado para destruir meus oponentes — mas, chegando em Nova Iorque, descobri que não estava preparado nem para o frio que fazia na cidade. As roupas que levei não eram quentes e passei o dia todo jogando o torneio de bermuda e camisa.

Apesar de ficar sentado, tive várias câimbras durante os jogos (acredito que era um efeito do frio) e lembro que em um deles levantei repentinamente tentando esticar minha perna. O oponente não entendeu nada e ameaçou chamar um dos juízes.

Como não existiam outros brasileiros no evento, resolvi procurar os portugueses para conversar e tentar entender um pouco mais daquele universo que conhecia há pouco, mas que já me fascinava. Não lembro o nome dos jogadores que encontrei, mas lembro que todos foram muito sociáveis e agradáveis. Segui boa parte dos conselhos deles e consegui êxito jogando os torneios paralelos que aconteceram durante o Pro Tour.

Três anos se passaram desde as intermináveis câimbras em Nova Iorque até minha redenção como campeão mundial. O torneio que ganhei foi realizado em Sidney e, apesar da cidade ser monumental, o momento mais marcante da viagem foi o avião. A rota que eu fiz foi São Paulo, Buenos Aires e Sidney. O voo durou mais de quinze horas e parecia não ter fim. O que me assusta é que, na época, não importei muito com isso. Hoje em dia não consigo ficar mais do que duas horas dentro de um avião que já começo a me sentir incomodado. Saudades daquele Carlos Romão jovem, que aguentava tudo por uma boa partida de *Magic*!

Em todas as minhas viagens, um país me marcou mais que os outros. Em 2008, a Wizards of the Coast resolveu fazer um Pro Tour na cidade de Kuala Lumpur, na **Malásia**. Assim que foram definidas as vagas para o evento, a Wizards enviou um e-mail para todos os participantes com recomendações sobre o que não fazer em público. Lembro que, entre as coisas que poderiam levar a cadeia, estava realizar demonstrações afetivas na rua. Outra curiosidade dessa viagem foi presenciar macacos "assaltando" turistas nas Batu Caves. Os macacos que vivem nessas cavernas têm o costume de pegar itens dos turistas sem que eles percebam. Para a minha sorte, meu grupo tinha um guia que nos orientou a não deixar nenhum item solto — mas muitos outros turistas não tinham essa informação, e não foram perdoados pelos símios. Eles agarravam qualquer item que estivesse longe da posse de algum ser humano e escapavam para dentro de cavernas menores.

Fechando o jogo

Recomendo a todos que ainda não conhecem o universo de *Magic* que aprendam a jogar. Além de divertido, o jogo é um grande desafio para quem gosta de competição. Hoje, temos várias lojas especializadas, com tudo que você precisa para começar a jogar.

Para os que já jogam, seja de forma casual ou competitiva, espero que um dia possamos nos encontrar numa partida — e, de preferência, que eu possa sair vencedor!

Que a mana esteja com você!

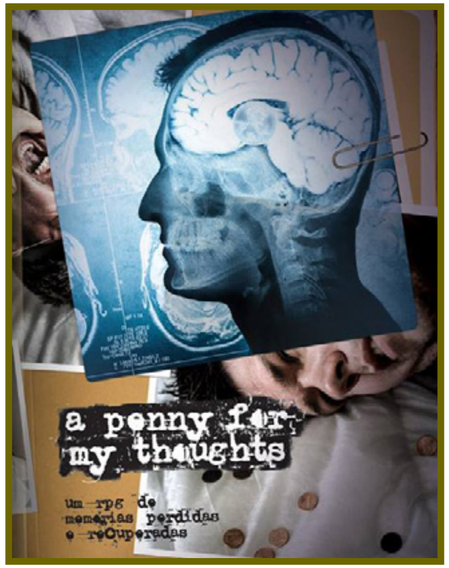
CARLOS "JABA" ROMÃO
Campeão Mundial de Magic de 2002

LADO B DO RPG

Sua coluna sobre o que há de mais interessante e desafiador no mundo dos jogos indie!

Em Busca das Memórias Perdidas

Nosso livro de hoje, *A Penny For My Thoughts* (algo como "uma moeda pelos meus pensamentos") é um jogo que, bem ciente destes processos mentais e da facilidade com que temos de gerar narrativas à partir de virtualmente qualquer coisa, consegue entregar uma experiência de descoberta de personagens amnésicos.



Através de mecânicas ritualizadas que utilizam apenas algumas moedas, bilhetes de papel e frases-gatilhos, *APFMT* é um jogo simples, mas cuja publicação teve um papel relevante para a cena independente e toda a discussão teórica que se consolidou na década passada.

O jogo foi participante da versão 2007 do *Game Chef*, um concurso de criação de jogos analógicos, e mesmo não tendo ganho, a motivação com o *feedback* positivo fez com que seu autor, **Paul Tevis**, decidissecontinuar a desenvolvê-lo. Isso ressalta a importância dos concursos como espaços para experimentação, compreensão e renovação da linguagem.

O livro é todo escrito dentro do espaço ficcional, como um manual de procedimento para pacientes em tratamento de recuperação de memória. Tevis optou por esse recurso tanto para manter a ilusão da imersão, quanto para possibilitar jogá-lo à medida em que se lê, sem necessitar de uma leitura prévia completa das regras.

É aquele tipo de coisa que só agrega qualidade ao produto: você resolve mais de um problema de design com apenas uma solução.

Estudos avançados

No cenário, os jogadores representam pacientes que perderam completamente a memória, e estão submetidos por livre e espontânea vontade a um novo tipo de tratamento experimental e revolucionário: através do consumo da Mnemosina, uma droga que permite uma conexão entre suas mentes de forma tênue e sutil.

Para isso precisam permanecer em um ambiente isolado e tranquilo, para que todos possam se auxiliar mutuamente neste processo de "pescar" fragmentos de memória, e explorá-los, até que uma lembrança completa seja formada. Esta é de forma resumida, a essência do jogo.

Ao longo da sessão, os jogadores irão tecer as memórias de seus personagens, pontuadas por uma lembrança agradável, uma desagradável e aquele que fatalmente fez com que cada um fosse internado no misterioso Instituto Orphic.

Mnemosina

Após o consumo da Mnemosina, os pacientes limparão suas mentes e tentarão pescar Gatilhos de Memória.

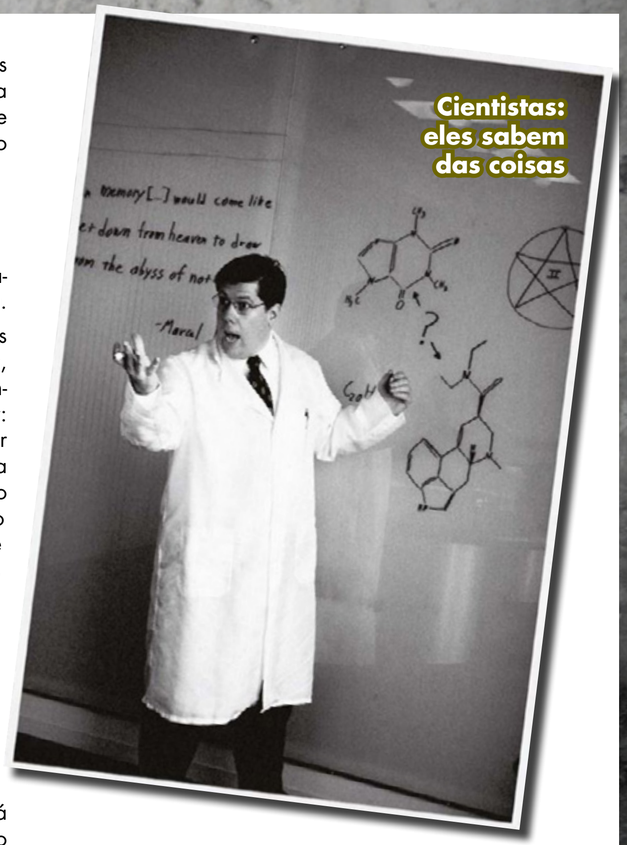
Em termos de jogo isso significa que os jogadores deverão criar algumas sementes de história aleatórios, escrevê-las em bilhetes e alocá-los em um recipiente compartilhado. Como exemplo de Gatilhos podemos citar: "O cheiro de doce de abóbora", "A sensação de estar perdido à noite na Floresta" ou mesmo "Uma bexiga de aniversário subindo ao céu". Esses Gatilhos serão posteriormente sorteadas em turnos, e servirão como referência para a construção de uma memória sobre aquele personagem, denominado Viajante. Os demais jogadores serão seus Guias, que através de frases-chave, ajudarão a esculpir a narrativa.

Todo o sistema é ritualizado neste pequeno conjunto de perguntas e respostas, facilmente decoradas logo no começo do jogo. Isto permite que as regras sejam dissolvidas na experiência, proporcionando uma eficiente imersão em ambas camadas de história: a dos pacientes com amnésia no Instituto e na viagem através da recuperação de suas memórias, já que praticamente não há interrupções do fluxo narrativo com elementos no metajogo.

As histórias dos personagens que surgirão, provavelmente não terão relações entre si, mas o jogo funciona como um ótimo exercício de improviso e de construções de narrativas paralelas. Como muito já foi sugerido, *APFMT* serve inclusive como uma interessante ferramenta para criação de background de personagens para outros sistemas.

Vou ajudá-lo a se lembrar...

Foi uma grande surpresa e satisfação descobrir que este jogo seria publicado pela *Red Box* no mercado nacional, mesmo acreditando que ele ainda não tenha tido a repercussão merecida. Com uma ótima relação custo-benefício, *A Penny For My Thoughts* merece estar na estante de qualquer jogador apaixonado pela linguagem do RPG. Será certamente uma importante referência para o jogador brasileiro.



Agora me digam: do que estávamos falando mesmo?

EDUARDO CAETANO

visite a página do autor no Patreon!

MINA.
MINAURA PEITUDA ARTILHEIRA.
ARMADA COM UM CANHÃO MÁGICO APELÃO.
ALGUÉM PODIA ME EXPLICAR OUTRA VEZ...
...COMO ACABAMOS NO MEIO DE MIL MILHÕES DE CHACAIS ZUMBIS?
SÉRIO? VOCÊ QUER EXPLICAÇÕES AGORA?
MATEO.
PESCADOR GROSSO RÚSTICO.
TRANSFORMADO NO ASPECTO DE TAURON, DEUS DA FORÇA.
VAL.
ESPADACHIM DESASTRADA AUDAZ.
ARMADA COM UM SABRE OBRA-PRIMA QUE ELA VAI PERDER JÁ-JÁ.
EU DIGO! EU DIGO! ESTAMOS EM UMA JORNADA PARA ACHAR O PAI DE MATEO!
E REUNIR AS VINTE MEDALHAS DOS ASPECTOS!
DISSO EU JÁ SABIA, MAGRICELA!

SEGUIMOS UMA PISTA ATÉ ESTE CASTELO DE OSSOS!
ACABAMOS CRUZANDO O CAMINHO DE UM NECROMANTE FODÃO!
ELE DEVE SER A CHAVE PARA CHEGAR À PRÓXIMA MEDALHA!
SÓ PRECISAMOS PASSAR POR ESTES... ÔE?!
A PRINCESA GUERREIRA FOI DESARMADA OUTRA VEZ? MAS QUE SURPRESA!
EU POSSO LUTAR DESARMADA!
NÃO SOU MONJA, MAS PODIA SER!
DESCONHEÇO COMO ENCONTRARAM MEU COVIL!
MAS NÃO DEIXARÃO ESTE LUGAR...
...COM O MALDITO SOPRO DA VIDA AINDA NOS LÁBIOS!
ESSE É O TAL CONDE GHOUL?
O QUE ELE SABE SOBRE SEU PAI?
EU VOU DESCOBRIR! ARRANCAR A VERDADE DESSE CRÂNIO PODRE!

ROBERTA PARES • ARTE MARCELO CASSARO • ROTEIRO

AMIGOS DE KLUNC

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mór

Aventureiros

Abraão Aires Urquiza De Carvalho
Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Ademir Nistrador
Adilson Weber
Adolfo Correa
Adriano Cleber Tume
Adriano Fernandes Da Silva
Adriano Ferreira Araujo
Adriano Jesus
Adriano Tavares
Adyson Ricardo Da Silveira Abreu
Aggeu Luna
Airton Luiz Tulio Júnior
Aislan Adi Gonçalves De Borba
Aislan Torres
Alan De França Santana
Alan Fred
Albano Francisco Schmidt
Alberto M. Ticianelli
Aleksander Sanandres
Alessandro Barreto Miranda
Alex Myller Duarte Lima
Alex Rodrigo Rezende
Alex Saraiva Mamedes
Alexandre Esperança
Alexandre Ferreira Da Silveira
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Yukio Harano
Alexsandro Alves
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allan Melo De Brito
Allan Oliveira
Allan Razuk De Oliveira
Allan Rodrigo Dias
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Alyson Marques
Alysson Lago
Amauri Matos De Jesus
Ana Lucia Lieuthier
Anderson Corte
Anderson Evangelista
Anderson Fortes De Oliveira
Anderson Lima Oliveira
André Aziz Ferrareto Neme
André Bonfim
Andre Da Silva Barbosa
André David Sitowski
André Felipe Menezes Dos Santos
André Luís
Andre Luiz Nunes
André Luiz Soares
André Nazareth De Almeida
André P. Bogéa
André Peres
André Tepedino
André Turtelli Poles
André Vieira
Andrei Fernandes
Andrey Catellan
Angelo Castelan
Angelo Gabriel Mari
Antonio Arleudo Costa
Antonio Cardinal
Antonio Figuero
Antonio Lucas Da Silva Loureiro
Argus Fernandes
Arielton Brito
Aroni Da Luz De Oliveira
Arthur De Andrade Arend
Arthur Electo De Moura Lima
Arthur Goulart
Arthur Lotuz
Arthur Sarmento
Arthur Silva De Paula
Arthur Vinicius Soares De Araujo
Artur Augusto Bracher Capute
Artur De Figueirêdo Araújo Melo Mariz
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Baptista
Augusto Chagas Pedroso
Augusto Gama Soares
Augusto Montauriol
Augusto Santos
Aureo Gonçalves Dias Neto
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Wermuth
Bruce Azkan
Bruno Alves De Souza
Bruno B. Soraggi
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Bertuga
Bruno Da Silva Assis
Bruno Daniel
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno De Meira Leite Filho
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
Bruno Eron
Bruno Groposo Pavão
Bruno Henrique Cardoso
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Lopes Cotrim
Bruno Lopes Hoffmann
Bruno Machado
Bruno Meneghetti
Bruno Messias Silva Santos
Bruno Parolini
Bruno Stoy Locatelli
Bruno Trentini
Bruno Trombin
Bruno Venancio Lopes
Bruno Vinicius Da Silva -= Zaba =-
Cadu Facina
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Capella
Caio Cruz
Caio Favero
Caio Henrique Bellini De Mello
Caio Santos
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Alberto Schwarzer Junior
Carlos Augusto Boson
Carlos Bergonzini
Carlos Daniel
Carlos F. Dos Santos
Carlos Fharia
Carlos G C Da Cruz
Carlos José Gurgel Xavier
Carlos Junior
Carlos Leandro Gomes Batista
Carlos Mendes
Carlos Pereira
Cauã Roca Antunes
Cedrick Cremonez Faria
Celso Antonio Martins
Celso Guedes De Jesus
Charles Chu
Christian Medalha Justino
Christopher Kastensmidt
Ciro Fraga De Souza
Claudiapink Pinkmanicomio
Cláudio Alê
Clayton Varela
Cleder Sampaio Coelho
Cleison Rafael Da Silva Ferreira
Cleiton Chaves
Cleytton Cartanoly
Cristhian Heck
Cristian Drovas
Cristiano Alberti Linhares
Cristiano Lopes Lima
Cristiano Motta Antunes
Dan Cruz
Dan Migueis
Daniel Araujo Gomes
Daniel Baz Dos Santos
Daniel De Andrade Lima
Daniel De Paula Ferreira Nascimento
Daniel Lucas Scolaro
Daniel Marques
Daniel Pellucci
Daniel Poleti
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Daniel Viana Rodrigues
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins
Danilo Domingues Quirino
Danilo Machado
Danilo Simonetti
Danilo Souza
Danilo Steigenberger
Danilo Vieira Battistini
Danyel Pablo Batista Muniz
Dartagnan Quadros
Davi Cunha
Davi Mascote Domingues
Davi Roberto Limeira
David Acioli
David Sousa
Dayan Kirsten
Deivid Santos
Delso Vital Junior
Demian Machado
Denière Martins
Denis G Santana
Denis Roberto Macedo Da Silva
Dennys Laubé
Dermeval Rafael Marques
Dettmann Mendes
Dheyrdre Machado
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego Bernardo Chumah
Diego Dal Bianco
Diego Dos Santos Gonçalves Pacheco
Diego Fernandes Santos
Diego Goncalves
Diego Kober
Diego Noura
Diego Pereira
Diego Rodrigues Pereira
Diego Santos
Diego Silveira Martins Marques
Diogo Augusto De Barros Lopes
Diogo Becker
Diogo Fernandes
Diogo Kawer De Lima Carneiro
Diogo Luiz Barcellos Volpi
Diogo Peres Dos Santos
Diogo Rodrigues
Diogo Simas Machado
Dominaria Ilg
Donizete Sn
Douglas Marques
Douglas Marthim
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Dutra Santana Longo
Eberson Lima Spadoni
Ed Carlos Bicudo
Eddie Junior
Edimar Barbosa Miranda Junior
Edina Arouca
Edison De Souza Garcia
Edney “Interney” Souza
Eduardo Cesar Silva
Eduardo Luciano Camolez
Eduardo Mendes Marcucci
Eduardo Rafael Schmidt
Eduardo Souto Da Silva Herter
Eduardo Tavares Machado
Elder Dolinski
Eliel Junior
Elisa Rocha
Elton Rigotto Genari
Elton Rodriguez
Elton Silvério
Emanuel Guilherme
Emanuel Mineda Carneiro
Emily Matias
Emir Beltrao Da Silva Neto
Enrico Tomasetti
Eric M. Souza
Erick Faria Teves
Ericki Haras
Érico De Paula Lima Campos
Erimar Lopes
Esley Da Silva Barboza
Evandro Gurgel
Everton Belo Santos
Fabiano Martins Caetano
Fabiano Pasqualotto Soares
Fabio Casanova
Fábio F Lorena
Fábio Gicquel
Fabio Melo
Fabio Piazzaroli Longobardi
Fábio Procópio
Fabio Rezende
Fabricio De Souza Lopes
Fabricio Macieira
Fabricio Maciel
Fagner Tineli Baer
Felipe Antonio Da Silva Malandrin
Felipe Antoniolli
Felipe Bicca
Felipe Campelo Sabbado
Felipe Campos
Felipe Della Corte
Felipe Dias
Felipe Eleuterio Hoffman
Felipe Fernandes
Felipe Ferreira De Oliveira
Felipe Lara
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lippelt Vieira
Felipe Lyra Esteves
Felipe Sousa
Felipe Torres Brigeiro
Felipe Wagner
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fernando Afonso
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando Cabuto
Fernando De Castro Assis
Fernando Del Valle
Fernando Do Nascimento
Fernando Frontera
Fernando Junior
Fernando Sanches
Fernando Simões
Fernando Takao
Fernando Xavier
Filipe Itagiba
Filipe Muller
Filipe Muller Lohn
Filipe Rodrigues Cavalcante
Filipe Wilbert
Filippe Spósito
Fillipe Pereira Sibioni
Flávio Alfonso Jr
Flávio Fernandes Da Silva
Flávio Karpinscki Gerab
Flavio Lopes
Flávio Nogueira
Flavio Simões
Francisco J. R. Santos
Francisco Sedrez Warmling
Francisco Soares
Francisco Yago Aguiar Sobreira
Frank Wallace
Frederico De Faria E Silva
Frederico Fetter
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel Cesar Duarte
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Guimarães Stein
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Lima
Gabriel Lopes Dos Santos
Gabriel Marquardt Müller
Gabriel Martins De Oliveira
Gabriel Pacheco Da Silva
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Sabino
George Leandro Luna Bonfim
Giancarlo Santos
Gilmar Pereira Do Lago
Gilmar Rocco
Gimgim Rodrigo Martins
Giovanne Bittar Da Costa
Gisele Sena Bertolazo
Giuliano Bortolassi
Giuseppe Cernicchiaro Palermo
Glauber Monteiro
Glauber Silva
Glauco Theodoro
Gobira Diego
Gregório De Almeida Fonseca
Gregory Pereira Barbosa
Grupo Da Fortuna
Guilherme Aguiar
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Andrade
Guilherme Barbero Alves
Guilherme Barreira Rodrigues
Guilherme Borges
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme Duarte Rodrigues
Guilherme Fernandes Rocha
Guilherme Furtado
Guilherme Henrique
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Martins Rocha Pimenta
Guilherme Paiva
Guilherme Strejewitsch Oliveira
Guilherme Tamamoto
Guilherme Zanchetta
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Boeing
Gustavo Cassiano Peres
Gustavo Creutzberg
Gustavo Da Rocha Pereira
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Lander
Gustavo Maiorini
Gustavo Martinez
Gustavo Nobre Wotikoski
Haniel Ferreira
Heber Marcos Queiros
Heitor De Almeida Francisco
Heitor Fontes
Helder Poubel
Helton Medeiros
Henrik Chaves Gregorio
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Jamal Borges
Henrique Julio Rizzi
Henrique Kpta
Henrique Meurer

Henrique Miguel
Herick Pinho
Heristhon Max Moreira Libânio
Hernani Ilek
Higor Matheus Luvizotto Deni
Hiromi Honda
Hudson Ornelas
Hugo Rosa
Humberto Meale
Hunind Ander Lima Lopes
Iago Miranda De Freitas
Ícaro Das Neves Augusto
Igor Araujo
Igor Milen
Inácio Fëanor
Informática Para A Vida
Iran Eduardo
Isaac Barbosa
Isabelle Viana Felix
Isac Marcos
Ítalo Oliveira
Ivan Barion
Ivan Barros
Ivo Bruno Gomes Araújo
Jadson Alves Cordeiro
Jaime Das Neves Calmon
James Mcbryan
Januario Neto
Jeann Paulo Klauss
Jeferson Corrêa Da Silva
Jeferson De Oliveira
Jefferson Alencar Da Silva
Jefferson Araujo Dutra
Jéssica Reinaldo Pereira
Jhonny Barros
Joanderson Ferreira Da Silva
João Ciocca
João Eugênio Córdova Brasil
João Freitas
Joao Gabriel De Oliveira
João Guilherme
João Paulo Silva
João Pedro Dos S. Thomé
João Rodrigues
João Soares
João Trindade

- João Victor Mendes De Oliveira
- João Victor Neves
- Jonathan Alves Mota
- Jonathan Fried
- Jonathan Goularte Silva
- Jonathan Pinheiro Dos Santos
- Jonylson Pontes
- Jorge Gomez
- Jorge Junior
- Jorge Monteiro Pedrosa
- José Eduardo Da Silva
- José Everton Guimarães De Oliveira
- Jose Leandro Nunes
- Jose Manoel Santos De Santana
- José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
- José Ozorio Costa
- José Paulo
- José Rafael Batista Lebre Ferreira
- Jose Ricardo Da Silva
- Joseph Oliveira
- Jota Sobreiro
- Jowilson Ribas Nunes
- Jozieli Weber
- Juan Fenando De Moura Silva
- Juliano Cataldo
- Juliano De Miranda
- Julio Cesar Araújo
- Julio Cesar Da Silva Barcellos
- Julio Cesar Vieira Baltazar
- Júlio N. S. Filho
- Jurandir Aquino Dos Santos Junior
- Kaede Kisaragi
- Kaio Henrique Bernardo Falcão
- Kalaires
- Karl Fontes
- Kássio José Lara De Rezende
- Kaue Amaral Monteiro
- Kauê Rodrigues
- Kellisson Felipe
- Kevin Braathen De Carvalho
- Lázaro Júnior
- Leandro Dos Santos Mota
- Leandro Ferraro
- Leandro Moraes
- Leilton Luna
- Léo Cunha

- Leo Lionhard
- Leo Martins
- Leonardo Almeida
- Leonardo Almeida
- Leonardo Arcuri Florencio
- Leonardo Augusto Garcia Leme
- Leonardo Bacchi Fernandes
- Leonardo Brocco
- Leonardo Dias Pesqueira
- Leonardo Dos Santos Gedraite
- Leonardo Henrique Nunes Vieira
- Leonardo Maciel
- Leonardo Menezes De Carvalho
- Leonardo Menzani Silva
- Leonardo Neves
- Leonardo S. Paula
- Leonardo Silveira
- Leonardo Vaccaro
- Lex Bastos
- Lídia Granemann Gemo Montovani
- Lincoln Ruteski Dos Santos
- Lipe Ragazzi
- Luan Leme Silva
- Luana Costa
- Lucas Alvarez
- Lucas Arruda
- Lucas Correa Tonon
- Lucas Danez
- Lucas Gellerth Famelli
- Lucas Gerei
- Lucas Gomes
- Lucas Henrique Martins Faria
- Lucas Mamede Barbalho
- Lucas Marques De Camargos
- Lucas Oliveira
- Lucas Pina
- Lucas Sampaio Magalhães
- Lucas Santos Borba De Araujo
- Lucas Serra
- Lucas Silva De Deus
- Lucas Teixeira Da Cunha
- Lucas Zanotti
- Lucca Bonachela
- Lucian Botelho Matias Campos
- Luciano Portella Rodovalho
- Luis Augusto De Lara Cavalcanti

- Luís Felipe Hussin Bento
- Luis Guilherme B G Ruas
- Luis Paulo Silva
- Luiz Alberto Flores Junior
- Luiz Cláudio
- Luiz Claudio Reis
- Luiz Felipe Ribeiro Palmeira
- Luiz Felipe Siqueira
- Luiz Fernando Maehana
- Luiz Fernando Taddeo
- Luiz Geraldo Dos Santos Junior
- Luiz Guilherme Mercurio
- Luiz Rafael
- Luiz Wanderley Santos Gomes
- Luiza Melki
- Lutero Cardoso Strege
- Lyonn Jarrie
- Mackson Silva
- Maicon Hackenhaar De Araujo
- Maicon Nunes Rodrigues
- Manoel Moura Da Silva Neto
- Manoel Mozzer
- Marcel Chamcham
- Marcel Garibaldi
- Marcel Gomes
- Marcel Pinheiro
- Marcelo Barandela Abio
- Marcelo Batista De Andrade Fernandes
- Marcelo Cardoso
- Marcelo Drudi Miranda
- Marcelo Falchetti
- Marcelo Jose Dos Anjos
- Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
- Marcelo Oho
- Marcelo Perin
- Marcelo Seara Mendonça
- Marcio Dias
- Marcio Moreira Guimarães
- Márcio Souza De Vargas
- Marco Antonio Fogaça
- Marco Maron De Freitas
- Marcone Francisco Lira Barbosa
- Marcos André Macedo Martins
- Marcos Farias
- Marcos Goulart Lima

- Marcos Junqueira Braga
- Marcos Mazo
- Marcos Rodolfo
- Marcos Santos
- Marcus Antônio Santana Santos
- Marcus Araujo Matildes
- Marcus Botelho
- Marcus Leopoldino
- Marcus Vinicius De Mello Oliveira
- Marina Gonçalves
- Mario Felipe Rinaldi
- Marlon Ricardo
- Mateus
- Mateus Fuzzato
- Mateus Guida
- Matheus Carolino Melo
- Matheus Coelho
- Matheus De Assis Nunes
- Matheus De Mattos Ribeiro
- Matheus Francisco De Souza
- Matheus Henrique Reis De Aleluia
- Matheus Hobit
- Matheus K. Steinbach
- Matheus Macedo
- Matheus Peixoto
- Matheus Peregrina Hernandes
- Mathias Barbato Bloch
- Matos Cr
- Mauricio Bomfim
- Maurício Carneiro
- Mauricio Martins Jorge João
- Mauricio Mendes Da Rocha
- Mauricio Michel Klagenberg
- Maurício Silva Araujo
- Max Fischer
- Max Freitas
- Maykol Ronne
- Mayra Farias Silva
- Michael Wevanne Xavier De Santiago
- Micheli Rick Dos Passos
- Miguel Peters
- Mikael Maraschin
- Mike Ewerton Alves Jorge
- Mitae Do Mato
- Mitelus Morion
- Murilo Mendes

- Murilo Vieira Guidoni
- Muryllo Araujo Costa
- Nando Machado
- Narciso Dos Santos Filho
- Nathan Arocha
- Nathasha Paixao
- Nefhar Rocha Dos Santos
- Nehru Moreira De Sousa
- Neilson Soares Cabral
- Neirimar Humberto Kochhan Coradini
- Nelson Nascimento
- Nicolas Haagsma Haschaurek
- Nicolas Lima Pacini
- Nicolle Mathias De Almeida
- Nikolas Martins Brandão Oliveira
- Nikos Elefthérios
- Pablo Henrique Marques Soares
- Panda Vital
- Patrick Petralha
- Patrick Zanon
- Paulo Augusto Galembeck
- Paulo C. Holanda
- Paulo Fernando Gomes Velloso
- Paulo Henrique
- Paulo Henrique Da Silva Pedro
- Paulo Henrique Nunes
- Paulo Herique Dihl
- Paulo Ítalo Medeiros
- Paulo Ramon Nogueira De Freitas
- Paulo Roberto De Faria Junior
- Pedro Arthur Pinto Bravo Durão
- Pedro Cesar Bento Mendes
- Pedro Cherobim Dutra
- Pedro Curcio
- Pedro Da Costa Novaes
- Pedro Henrique Canova Mosele
- Pedro Henrique Estumano Gomes
- Pedro Henrique Guimarães Ramos Pires
- Pedro Henrique Rodrigues Loureiro
- Pedro Henrique Seligmann Soares
- Pedro Lunaris
- Pedro Mansur
- Pedro Morhy Borges Leal
- Pedro Netto
- Pedro Paulo Silva Pimentel

- Pedro Victor Da Silva Ferreira
- Pedro Vitor Schumacher
- Péricles Vianna Migliorini
- Peterson Lopes
- Philippe Pittigliani Magnus
- Phillipe Ferreira De Lyra
- Pitterson Marcus De Paula Reis
- Rafael 47
- Rafael Artur
- Rafael Bezerra
- Rafael Blotta
- Rafael Cmb
- Rafael Da Costa Bezerra
- Rafael Da Silva Moreira
- Rafael Da Silveira Melo Devera
- Rafael De Andrade Teixeira
- Rafael De Oliveira Lima
- Rafael Dias
- Rafael Ferraz
- Rafael Lichy
- Rafael Louriçal
- Rafael Miranda
- Rafael Monteiro
- Rafael Nicoletti
- Rafael Panczinski De Oliveira
- Rafael Portella
- Rafael Ricardo Martinho Vigil
- Rafael Rocha Cespedes
- Rafael Sangoi
- Rafael Schreiber De Souza
- Rafael Silva
- Rafael Soares Da Costa
- Ramiro Alba Alba Filho
- Ramon Aranha Da Cruz
- Ranniery Jesuino
- Rannyere Xavier
- Raphael Batista
- Raphael Carlos
- Raphael Everton Gonçalves Da Silva
- Raphael Galimbertti
- Raphael Martinelli Barbosa
- Raphael S. Nunes
- Raphael Soma
- Raquel Gutierrez
- Raul Galli Alves
- Raul Guimarães Sampaio

- Raul Pinheiro
- Raul Santana Lopes
- Reginaldo Santiago
- Remo Disconzi Filho
- Renan Nicastri Ivo
- Renata C B Lzz
- Renato Cabral Lemos
- Renato Da Cunha Silva
- Renato De Faria Cavalheiro
- Renato Motta
- Renato Venturini Matrangolo
- Renzo Rosa Reis
- Rhenan Pereira Santos
- Ricardo César Ribeiro Dos Santos
- Ricardo Da Silva Ramada
- Ricardo Dall'Olio
- Ricardo De Oliveira Souza
- Ricardo Maia
- Ricardo Mallen Machado De Souza
- Ricardo Pereira Ramalho
- Ricardo Santos
- Ricardo Telino Neves
- Richard Lindo Godoy
- Richard Pinto
- Richard Sassoon
- Roberto Levita
- Roberto Marinho Oliveira
- Robertson Schitcoski
- Robinson Moreira
- Robson De Braga Castelo Branco Junior
- Rodolfo Angeli
- Rodolfo Araujo Rodrigues
- Rodolfo Caravana
- Rodolfo Moreira Cavalcante
- Rodolfo Santos Jeronimo
- Rodrigo Aguera
- Rodrigo Aparecido De Toledo
- Rodrigo Bina
- Rodrigo Borges De Castro
- Rodrigo Canalle De Freitas
- Rodrigo Chaves
- Rodrigo Colts
- Rodrigo Da Silva Santos
- Rodrigo D'Amico
- Rodrigo Lopes
- Rodrigo Lopes

- Rodrigo Marques
- Rodrigo Mokepon
- Rodrigo Montecchio
- Rodrigo Moreira Araujo
- Rodrigo Soares De Cerqueira
- Roger Guidi
- Rogério Fabiano Dos Passos
- Ronald Luis Silva Siqueira
- Ronaldo Akio
- Ronaldo Rodrigues De Araujo Dos Santos
- Roque Francisco
- Rubens Mateus Padoveze
- Sairo Santos
- Samuel Filizzola
- Sanderson Átomo
- Sandro Da Silva Cavalheiro
- Sasukerdg Mendes
- Saulo Cavalcanti
- Sávio Batista
- Sebastião Augusto Pedroso
- Sérgio Augusto Rodrigues Junior
- Sérgio Gomes
- Sergio Henrique Mello
- Sérgio Pinheiro
- Seuraul
- Shoyos, O Molho
- Shur Stephano
- Sócrates Moura Santos Júnior
- Solar Entretenimento
- Soren Francis De Rezende Santos
- Suko D. Lemon
- Sulleman Silva Martiniano
- Tales De Azevedo E Vasconcellos
- Tales Pereira
- Talles Magalhães
- Tayara De Paula Fernandez
- Teófilo Augusto Da Silva
- Thales Campelo
- Thales Coletti Gagliardi
- Thauan Lobianco Rodrigues
- Theógenes Rocha
- Thiago Barz
- Thiago Colás
- Thiago Costa
- Thiago De Oliveira Goncalves
- Thiago Destri Cabral

- Thiago Duarte De Souza
- Thiago Façanha
- Thiago Henrique
- Thiago Justo Ceolin Da Cruz
- Thiago Moura
- Thiago Nicolas Szoke
- Thiago Ozório
- Thiago Pacheco
- Thiago Paulino Dos Santos
- Thiago Pkm
- Thiago Roberto
- Thiago Zenark Reis
- Thomas Delfino Soares
- Thyago Athayde
- Tiago Alexandrino
- Tiago Alves Araujo
- Tiago Barbosa Da Fonseca
- Tiago Cubas
- Tiago Ferreira
- Tiago Magalhães Lyrio
- Tiago Monnerat De F. Lopes
- Tiago Moura
- Tiago Rafael Vieira
- Tiago Reis Dutra
- Tiago Soares
- Tom Azevedo
- Tomás Troppmair
- Tony D'Avila De Souza
- Ueleson Canto
- Valdo Nóbrega
- Vicente Fonseca
- Victor Alexsandro
- Victor De Paula Brandão Aguiar
- Victor Hugo Carneiro Ferreira
- Victor Hugo Martins
- Victor Hugo Simões Santos
- Victor Miranda Rangel Silva
- Vinicio Felix Justino
- Vinicius Camargos
- Vinicius Cesar Bellina
- Vinicius Dinofre
- Vinicius Eduardo
- Vinícius Ferreira
- Vinicius Freitas
- Vinicius Freitas
- Vinicius Gomes Alfama

Vinicius Lacerda
Vinicius Rodrigues
Vinícius Rodrigues De Freitas
Vinicius Rodrigues Gonçalves
Vinicius Romano
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitor Halk
Vitor Hugo Moura Do Carmo
Vitor Kern
Vitor Oliveira Nascimento
Vitor Zel Calderaro
Vitto Giancristoforo Dos Santos
Viviane Barbosa
Viviane Pereira Silva
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Chiba
Wagner Rodero Junior
Wallace Garradini
Wallison Viana De Carvalho
Walyson Velasco De Azevedo
Wanderson Teixeira Barbosa
Warnei Oliveira
Wefferson David De Souza Silva
Wel Rodrigues
Wellington Poi
Welson Pereira Dos Santos
Werneck De Sá
Wesley Francisco Da Silva
Wilckens Monteiro Nascimento
Will
William Halter Batista
Willian Viana Neves
Wilson Do Monte Cerqueira Junior
Woney Andrade Nunes De Souza
Wying Yang
Xerxes Lins
Yanes Tomaszewski De Souza
Yargo Reis
Ygor Vieira
Yuri Brandão
Yuri Nóbrega
Zai De Baixo

Conselheiros

- Abelardo Dantas Álvares
- Ademilson Terto
- Adriano Anjos De Jesus
- Adriano Guido
- Adriano José Teixeira
- Adriano Neves Quaresma Da Silva
- Adriano Nogueira
- Adriano Peres
- Agamenon Nogueira Lapa
- Agostinho Bartolomeu
- Alcione Cardoso
- Alcyr Neto
- Aldenor C. Madeira Neto
- Alessandra Rodrigues
- Alessandro Souza De Oliveira
- Alex Angelo
- Alex Azevedo
- Alex Eustáquio Gontijo
- Alex Farias De Lima
- Alex Frey
- Alex Pongitori
- Alexander Ischaber Xavier
- Alexander Rodrigues Oliveira
- Alexandre Andrade
- Alexandre Bonnamain
- Alexandre Dos Santos Andrade
- Alexandre Lins De Albuquerque Lima
- Alexandre Nunes
- Alexandre Pytel
- Alexandre Santos
- Alexandre Sarmento
- Alexandre Silva Dias
- Alexandro Barros
- Alexsandro Teixeira Cuenca
- Alfredo Santos Júnior
- Alisson Belém
- Allan José Da Silva Pinto
- Allan Vieira
- Alonso Marinho Horta
- Alysson Cunha
- Alysson Silveira
- Amanda Mattos Della Lucia
- Amauri Silva Lima Filho
- Ana Cristina Rodrigues
- Ana Passos
- Anderson Brambilla Chaves
- Anderson Costa Soares
- Andre Andrade
- André Bessa
- André Centeno De Oliveira
- Andre Cesar Lino
- André Dorte Dos Santos
- André Duarte De Ávila Ribeiro
- André Faccas
- André Lima Dos Santos
- André Luiz
- Andre Luiz Da Fonseca Junior
- Andre Luiz Jacintho
- Andre Luiz Retroz Guimarães
- Andre Nuñez
- Andre Ramos
- Andre Roberto Felipe
- André Soares
- Andre Veras Melo
- Andrey Catellan
- Anesio Vargas Junior
- Antonio Eduardo Pires Martins
- Antonio Henrique
- Antônio Henrique Botticelli
- Armando Candido Bueno Neto
- Artur Barroso Mirço
- Artur Duduch
- Artur Teixeira
- Athus Ferreira
- Augusto César Duarte Rodrigues
- Azrael Lima
- Banzo Bruno
- Basic Mountain Game Shop
- Bernardo Pires Caron
- Bernardo Stamato
- Bianchi Nogueira Teixeira
- Braz Dias
- Breno Costa Fernandes
- Breno D. Coimbra
- Bruna Alencar
- Bruno Belloc Nunes Schlatter
- Bruno Bianco Melo
- Bruno Carvalho De Paula
- Bruno Cobbi Silva
- Bruno Cury
- Bruno De Oliveira Sales
- Bruno Fávaro Piovan
- Bruno Fernandes
- Bruno Gabriel Pereira
- Bruno Gomes Da Fonseca
- Bruno Leão Pereira
- Bruno Malta
- Bruno Nascimento
- Bruno Pozzi
- Bruno Ruaro Confortin
- Bruno Ruas Meirelles De Fraga
- Bruno Ruppert
- Bruno Soares
- Bruno Teixeira
- Bruno Teixeira Maia
- Bruno Trejes
- Bruno Vieira
- Cadu Fernandes
- Caesar Ralf Franz Hoppen
- Caio Andrade
- Caio Cesar Mazon
- Caio César Viel
- Caio Delgado
- Caio Fernandes
- Caio Gonzalez
- Caio Guerrero
- Caio Motta Ribeiro
- Caio Torrentes
- Caio Vinicius
- Caique Felipe Serafim Dos Santos
- Calleu Fuzi
- Calvin Semião
- Camila Gamino Da Costa
- Camilo Torres
- Carine Ribeiro
- Carlo Marcelo Revoredo Da Silva
- Carlos Castro
- Carlos Dalben
- Carlos Eduardo Souza
- Carlos Frederico Veiga
- Carlos Gomes
- Carlos Laurentino
- Carlos Rosas
- Carlos Victor Rodrigues Lopes
- Carolina Diniz
- Cavaleiro Morto
- Célio Júnior
- Celso Giordano Tonetti
- Celso Gonçalves
- Celso Jesus
- Cesar Hitos Araujo
- Cesar Renato Silva Dos Santos
- Cezar Martins
- Cj Saguini
- Clarissa Sant´Anna Da Rosa
- Cláudio Oliveira
- Cleber E Morellato
- Cleber Junior
- Clênio Paulo Resende
- Cristiano "Leishmaniose" Cavalcante
- Cristiano Cristo
- Dan De Paula
- Dan Ramos
- Daniel Bard
- Daniel Carlos
- Daniel Chaves Macedo
- Daniel Duran Galembeck Da Silva
- Daniel Martins Ferreira
- Daniel Nalon
- Daniel Nogueira
- Daniel Paes Cuter
- Daniel Ramos
- Daniel Serafim
- Danillo Roger Ribeiro
- Danilo Costa Neves Paoliello
- Danilo Cruz
- Danilo M. Lemos
- Danilo Menezes
- Danilo Sales Barbosa
- Danilo Sarcinelli
- Dante Souza E Souza
- Davi A. Sodré Rocha
- Davi De Abreu Costa
- Davi Freitas
- Davi Marcos
- David De Andrade Nunes
- David José Neves Baldi
- David Ramalho
- Davyson Vieira Rocha
- Denis Carvalho
- Denison Martinelli
- Derek Moreira
- Desertneo Legends
- Desmond Le Avner Quevedo
- Dickson Luz
- Diego Figliero
- Diego Lira
- Diego Moreira
- Diego Nunes Marinho
- Diego Pereira
- Diego Toniolo Do Prado
- Dimitrius H. Alves
- Diogo Couto Oliveira
- Diogo Mathias
- Diosh Smith
- Dmitri Gadelha
- Doc Lagoon
- Doug Floriano
- Douglas Camillo-Reis
- Douglas Dos Santos Silva
- Douglas Faquin Bueno
- Douglas Vieira Dias
- Dyego Freire
- Éder Dzr Fialho
- Eder Lage
- Éder Mark Filo-Creão Lima
- Edgar Cutar Junior
- Edu Costa
- Eduardo Bailo
- Eduardo Batista Dos Santos Saigh
- Eduardo Braga
- Eduardo Da Silva Cardoso
- Eduardo Damacena Manhães
- Eduardo De Souza Mascarenhas
- Eduardo Fernandes Augusto
- Eduardo Ferreira Dos Santos
- Eduardo Galvão Zolin
- Eduardo Kadosh
- Eduardo Kikuchi Itiama
- Eduardo Lafraya
- Eduardo Maciel Ribeiro
- Eduardo Silva Araujo
- Eduardo Sirangelo
- Eduardo Zimerer
- Elisio Viana Junior
- Elvis De Lima Pereira
- Elvys Da Silva Benayon
- Enzo Venturieri
- Erich Chaves
- Erick Lucena
- Erick Nunes
- Estevão Costa
- Etimar De Moura Crescêncio
- Evandro Silveira De Pontes
- Evelini Cruz Andrade
- Everton Mochetti Segura
- Fabiano Sampaio Sales
- Fabiano Silveira
- Fábio Alexandre Da Silva
- Fabio Bompet Machado
- Fabio Carvalho
- Fábio Gicquel Silveira
- Fábio Moraes
- Fabio Navarro
- Fabio Ramalho Almeida
- Fábio Rodrigues Dos Santos
- Fabricio De Matos
- Fabrícius Viana Maia
- Fábul Henrique
- Felipe Asfora
- Felipe Baía
- Felipe Barreto
- Felipe Castilho De Camargo
- Felipe Daguano
- Felipe Damorim
- Felipe Intasqui
- Felipe Leite
- Felipe Massao T. Masutani
- Felipe Nunes
- Felipe Nunes Porto
- Felipe Parzianello Zampieri
- Felipe R. Brasil
- Felipe Rizardi Tomas
- Felipe Silva
- Felipe Wawruk Viana
- Felippe Moreira Rodrigues
- Felizz Alcantara
- Fellipe Denser
- Fernando Abdala Tavares
- Fernando Borges
- Fernando Modesto Dutra
- Fernando Oliveira Munhoz
- Fernando Severiano Gomes Rodrigues
- Filipe Caetano Da Silva
- Filipe Luiz
- Filipe Silva Dos Santos
- Flávio Haag
- Flávio Martins De Araújo
- Flavio Rodrigo Sacilotto
- Flavio Valladão Ferreira
- Francis Biazon
- Francisco José Marques
- Francisco Menezes
- Francisco Simões Porto
- Francisco Villalva Neto
- Franco Guglielmoni
- Fred França
- Frederico Jose Ribeiro Franca
- Frederico Moreira
- Gabriel Americano Rezende Filho
- Gabriel Braga E Braga
- Gabriel Cholodovskis Machado
- Gabriel Da Silveira Gonçalves
- Gabriel Lopes
- Gabriel Madeira Pessoa
- Gabriel Moreira
- Gabriel Novaes
- Gabriel Nunes Domingos
- Gabriel Paiva Rega
- Gabriel Portugal
- Gabriel Rocha Bittencourt De Castro
- Gabriel Scarssi Krupp
- Geliard Barbosa
- George Carlos Gonçalves Da Silva
- Geraldo Abílio
- Gilberto Arthur
- Gilberto Eiji Yoshida
- Gilvan Gouvêa
- Giordanni Ferreira Soares
- Giovani Gomes
- Giuliano Soares Gonçalves
- Giuliano Vieira Sant'Anna
- Givanio Jose De Melo
- Gláucio José Magalhães
- Glauco Lessa
- Glauco Madeira De Toledo
- Gorgônio Bulhões
- Gregório Tkotz
- Gugu De Abreu
- Guilherme Augusto Figueiredo G. De Moura
- Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
- Guilherme Batista Das Dores
- Guilherme Carneiro
- Guilherme Correa Virtuoso
- Guilherme Da Mota Martinez
- Guilherme De Souza Pimentel
- Guilherme Rodrigues Da Silva Pinto
- Guilherme Teixeira
- Guilherme Tsuguio Tanaka
- Gustavo Degering
- Gustavo Nader
- Haniel Ferreira De Paiva
- Harley Lucas Gonçalves
- Helio Paiva Neto
- Helio Rodrigues
- Helton Garcia Cordeiro
- Henrique Fabres
- Henrique Jean Duarte
- Henrique Santos
- Henrique Soares Silva
- Henry Christian Moreira
- Herbert Aragão
- Hermann Oliveira
- Hermes Vilar
- Higor Rodrigues
- Hugo Rebonato
- Humberto Gs Junior
- Humberto Moreno Tacca
- Humberto Villela
- Hyago Pereira
- Ícaro Cardoso Da Silva
- Icaro Issa
- Igleson Freire De Figueredo
- Igor Andre
- Igor Daniel Côrtes Gomes
- Igor De Morais Alexandre
- Igor Pignaton
- Igor Silva
- Ilidio Junhior
- Iracema Caroline Doge
- Ismael Alcântara Da Silva
- Ismael Marinho
- Italo Henrique Silvestre
- Italo Marinho
- Iuri Gelbi Silva Londe
- Iury De Paula Lopes
- Ivan Ivanoff De Oliveira
- Ivanildo Nascimento Dos Santos Junior
- Jaime Daniel Rodríguez Cancela
- Jaime De Andruart
- Jairo Neto Araujo De Almeida
- Jamerson Azevedo Da Silva
- Jean Blaskoski
- Jean Felsky
- Jean Ricieri
- Jeferson Marques
- Jefferson Anderson Ferreira
- Jefferson Breno Lomenha Pereira
- Jefferson Floyd Conz
- Jefferson Frias
- Jefferson Neves
- Jefferson Ramos Ouvidor
- Jessé Adriano Dias
- Jessé Ulisses
- Jéssica Zamarian
- Jhonas Diego
- Jim Anotsu
- João Antonio
- João Henrique Pereira De Almeida
- João Lira
- João Lucas Roriz
- João Paulo Da Silva
- João Pedro Andrade
- Joao Pereira
- João Queiróz Gonçalves
- João Renato Paulon
- João Ricardo Bittencourt
- João Rodolfo Paschoaletto Possani
- João Victor Gomes Lopes
- João Victor Lessa Nunes
- João Zonzini
- Joaquim Silva
- Joderlan Oliveira

Jonas Farias
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Caffé
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
Jorge Vieira
José Alexandre Buso Weiller
José Elso
José Emygdio
José Fontenele
José Guilherme De Souza Silva
Jose Gustavo Loureiro C. Silva
José Ribeiro Junior
José Roberto Froes Da Costa
Joshua Raiser
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Juliano Torena Hernández
Julierme
Júlio César Eiras
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Karina Edith Castro Sander Morais
Karlane Fernandes Teixeira
Kayser Martins Feitosa
Kelvin Sammer Gonçalves Marques
Kelvyn Kalyl Araujo Mota
Keyler Queiroz Cardoso
Le Seigneur Des Faits
Leandro Bitencourt
Leandro Candeia Fiamenghi
Leandro Casanova
Leandro Ferreira De Jesus
Leandro Franco Miranda
Leandro Godoy
Leandro L. C. E Rodrigues
Leandro Lima Dos Santos
Leandro Pugliesi
Leandro Sardim
Leandro Silva Cavalcanti
Lenard Dias
Leo Aguiar
Leon Cleveland
Leon Santos
Leonardo Avena Rodrigues
Leonardo Falcão
Leonardo Léo
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Marques
Leonardo Mota
Leonardo Oliveira
Leonardo Peixoto
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Ribeiro Dantas
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Livia Andrade
Loanda Andrade
Lobinhu Costamilan
Lobo Lancaster
Lourenço Vilar
Luana De Pinho Zenha
Lucas Almeida
Lucas Arsolino
Lucas B. Mattos
Lucas Barbosa Lins
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas Bogard
Lucas Fowl
Lucas Humberto
Lucas Pereira Baumgartner
Lucas Pires
Lucas Porto Lopes
Lucas Sandrini Bezerra
Lucas Silva De Deus
Lucas Tanaka
Lucas Tessari
Lucas Viana
Lucian Ks
Luciana Cruz Bianco
Luciano Del Monaco
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Oliveira
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luigi Doria
Luis Oliveira
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Benedito Aidar Gavioli
Luiz Castro
Luiz Eduardo Teixeira
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Gustavo Pelatieri Teixeira
Luiz Henrique Moreira
Luiz Junior
Luiz Otavio Silva Santos
Luiz Tanure
Mamute Felipe De Lucca
Manoel Carlos Alves Dos Reis Junior
Manoel D'Mann Martiniano
Marcel Godoy
Marcello Bicalho
Marcello Duarte Crescencio
Marcelo Castro
Marcelo Cecconi Portes
Marcelo Menezes
Marcelo Menezes
Marcelo Prates Figueiredo
Marcelo T Tomita
Marcelo Zem
Marcio Augusto Silva De Souza
Márcio Henrique Carvalhal
Marcio Jose De Oliveira Castro
Márcio Kubiach
Marcio Sidney Lino Junior
Marco Bym Veloso
Marco Fischer
Marco Menezes
Marco Paulo Brito De Almeida Mainart
Marcos Felipe
Marcos Gerlandi De Sousa
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Balla
Marcus Rocher
Marcus Sant'Anna
Marcus Souza
Marcus Vinicius De Souza Lima
Marcus Vinicius Domingues Das Chagas
Marcus Vinicius Lemos
Marcus Vinicius Pretti
Marina Ferreira De Oliveira
Mário Bastos
Mario Costa
Mario Eduardo Cioffi
Mario Maclir
Marlos C. Machado
Mateus Trigo
Mateus Winck
Matheus Back Almeida
Matheus Borges Ziderich
Matheus Esser Schneider
Matheus Faria
Matheus Farina
Matheus Martins De Oliveira
Matheus Primo
Matheus Ramos
Maximiliano Rohrer
Maycon Diogenes Dos Santos Da Silva
Mega Sonidow
Mia Alexandra
Michael Lennon De Moura
Mickhail Seraph
Miguel Souza Silva
Mr.Frank
Murilo Melleiro
Naelson Gonçalves
Natasha Jorge Freitas
Nathan Gurgel
Neidilson Soares Galvão
Newton Rocha
Nicholas Lemos
Nicolas Lanza Flores
Nicole Mezzasalma
Nikolas Jorge Santiago Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Odmir Fortes
Pablo Raphael
Pablo Urpia
Patrick Escobar
Patrick Maciel Campos
Paulo Gomes De Oliveira Neto
Paulo Guimarães
Paulo Halliwell
Paulo Henrique
Paulo Henrique Procopio Da Silva
Paulo Ribeiro Da Silva
Paulo Roger
Paulo Teixeira
Paulo Tuppy
Paulo Victor Martins
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Anselmo
Pedro Henrique Crogite Pohren
Pedro Henrique Goulart Machado
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Monteiro Pires
Pedro Kranz Costa
Pedro Lima
Pedro Lopes
Pedro Machado
Pedro Maranhão Pinheiro Meireles
Pedro Panhoca Da Silva
Pedro R De Jesus
Pedro Rafael De Paula
Pedro Rafahel Lobato
Pedro Ramises Leopoldino De Mesquita Martins
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Péricles Da Cunha Lopes
Pietro Vicari
Porfírio Ferreira De Queiroz
Possidônio Cunha
Prof.Zeh
Rafa Juri Barbosa
Rafa Rossetti
Rafael Araujo
Rafael Baquini Bueno
Rafael Beckmann Genú
Rafael Cardoso
Rafael Costa
Rafael Delboni Ribeiro
Rafael Duarte Collaço
Rafael Freire
Rafael Guimarães
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Klauz
Rafael Lima
Rafael Lohmann
Rafael Lopes
Rafael Machado Saldanha
Rafael Monte
Rafael Padilha
Rafael Peixoto De Moraes Pereira
Rafael Rafindio
Rafael Ribeiro
Rafael Schmitt Wilhelms
Rafael Silveira Da Silva
Rafael Sirotheau
Rafael Souza Oliveira
Rafael Weiss
Rafael Werneck
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Couto
Ramon Marques Borges
Rangele Guimarães
Raoni Godinho
Raphael Alves Moure
Raphael Araujo
Raphael Barros
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Montero
Raphael Ribeiro
Rariel Clay Jaras De Lima
Raul Dantas Mafaldo Rocha
Rauldouken O'Bedlam
Rayser Kevin
Reinan Tk Reis
Renan Carvalho
Renan Da Annunciação
Renan Gonçalves Tedesco
Renan Rodrigues Cação
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Bruno Faria De Oliveira
Renato Flores Lima
Renato Potz
Renê Sbrissa
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Gambaro
Ricardo Junior Muller
Ricardo Okabe
Roberto Chu
Robson Araujo
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rodney Mendonça Venâncio
Rodolfo Santos Entringer
Rodolfo Xavier
Rodolpho Rodrigues Almeida
Rodrigo Arraes De Abreu
Rodrigo Basso
Rodrigo Corrêa De Godoy Camargo
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Da Silva Santa Rita
Rodrigo Dani
Rodrigo De Salles
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Ferreira
Rodrigo Fittipaldi
Rodrigo Gama
Rodrigo Henriques
Rodrigo Keiji
Rodrigo L Provietti
Rodrigo Monteiro
Rodrigo Nassar Cruz
Rodrigo Paneghine
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Santos Da Silva
Rodrigo Sávio
Rodrigo Silveira Pinto
Rodrigo Tadeu
Rogê Antônio
Roger Andressa Lewis
Roger Firak Zorzi
Rogerio Carvalhaes
Rogerio Epp Quintana
Rogers Ribeiro Gonçalves
Romullo Assis Dos Santos
Rômulo Gonçalves Ribeiro
Romulo Jorge Martins
Rômulo Ribeiro
Ronald Santos Gois Da Silva
Ronaldo Augusto Medeiros Fulgencio
Ronaldo Filho
Ruan Pablo
Rubens Costa Gianfaldoni De Oliveira
Ruy Lopes De Barros
Ryan Henrique Bezerra Cardozo
Sadon França
Salvio Batista
Samuel Hamilton Belém Cruz
Sandro Ripoll
Sarah Helena Bedeschi De Camargo
Sascha Borges Lucas
Saulo Alves De Brito
Sávio Luiz Leite Barros
Sérgio Henrique Silva Aguiar
Sérgio Martin Aguiar
Sérgio Meyer Vassão
Shade Graves
Shane Morgan Baraboskin Standen
Sidinei Lander Da Silva Pereira
Silvia Helena De Oliveira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Sócrates Melo
Stefano Calis
Tadeu Augusto Bustamante Dias
Tadeu Macena
Tamires Lazaretti De Souza
Tarcísio Nunes
Taynara Miorim Noronha
Teresa Augusto
Thadeu Silva
Thales Carvalho
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thamires Dos Santos Pereira
Theo Ribeiro De Barros
Thiago Alduini Mizuno
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Cardoso
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Dos Santos Nunes
Thiago Elias Vieira Pereira
Thiago Freitas
Thiago Gonçalves Pacheco Dos Santos
Thiago Henrique Righetti E Silva
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Lima Dal Bó
Thiago Massimino Suarez
Thiago Mello
Thiago Miller
Thiago Morani
Thiago Rafael Becker
Thiago Santos Dos Santos
Thiago Silva
Thomas A. De Souza
Tiago Carvalho Oaks
Tiago César Oliveira
Tiago Garcia
Tiago Lima
Tiago Martins Chamuinho Bastos
Tiago Ribeiro
Tiago Sollero Lang
Tomaz Santa Rosa
Tulio Marcos Gonçalves
Uberlan Rodrigues Pimenta
Ugo Portela Pereira
Uriel Maia
Valdir Rafael Chagas
Valmir Matias Dos Santos
Vanderlei Bastelli Filho
Vandersson Carvalho
Vandir Ferreira Dutra Junior
Vevé Leon
Vicente Gomes Pinto
Victor B. Cavalcante
Victor Cabral Xavier Sarmento De Figueiredo
Victor Castro De Sa
Victor Hernandes
Victor Lagoas
Victor Leal
Victor Leir Bethonico De Souza
Victor T Melo
Victor Tamura
Vinicios Neves
Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
Vinicius Cipolotti
Vinícius De Souza Leal
Vinicius França Basto
Vinicius Gutheil Schmitt
Vinícius Lemos
Vinícius Matioli Marconi
Vinicius Moes De Souza
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Oliveira
Vinicius Soares Lima
Vinícius Weizenmann
Vitor Abreu Marques
Vitor Albani
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vítor Lucena
Vitor Matias Chaves
Wander Luiz Martins Da Silva
Wander Souza
Wanessa De Castro Barbosa
Washington Alencar
Watson David De Oliveira Carvalho
Wellington Barros Moraes
Wellington Silva
Wellington Vieira
Wellington Vieira Ferreira
Welton Sousa
Wesley Rossi Yamauti
Wil Gouvea
Wiliam Fonseca Lino
Willame Fonseca Dos Santos
Willians Alexandre
Wolley Guedes Coimbra
Ygor Medeiros
Yuri Duarte Porto
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Lima
Yuri Marques Rodrigues
Yuri Saiyé Da Rocha Miranda
Yuri Travalin Cyrino
Yves Souza
Yves Souza Dos Santos
ザイテス ウォーカー

Domínios em RPG

Embora as regras de domínio apresentadas nesta Caverna do Saber tenham sido criadas por mim, a ideia delas não é originalmente minha. Um conjunto de regras similar apareceu antes no livro básico de Birthright, um antigo cenário de Dungeons & Dragons.

Como é comum entre pessoas de minha geração, meu primeiro RPG foi *D&D*. Na época de ouro do jogo, entre os anos 1980 e 90, *D&D* possuia diversos cenários. O mais famoso era *Forgotten Realms*, mas havia outros, como *Dragonlance*, *Ravenloft* (terror gótico, apresentado nesta edição do *Gabinete de Saladino*) e... *Birthright*, uma mistura de *O Senhor dos Anéis* e mitologia arthuriana, com uma pitada de *Highlander*. Seu diferencial era permitir que os personagens jogadores adotassem o papel de regentes de terras ou outros tipos de domínios, como templos ou guildas.

Quando li *Birthright* foi amor à primeira vista. O conceito de personagens influenciando o destino do mundo numa escala política me era (e ainda é) muito atrativo. Sempre gostei de histórias épicas, abrangendo toda a vida dos protagonistas. Esse tipo de história depende que os personagens evoluam. E que evolução melhor para um herói de fantasia do que se tornar rei? Mestrei diversas campanhas de *D&D* em *Birthright*, e embora eu nunca obrigasse os jogadores a seguir o caminho da regência, eles normalmente abraçavam a ideia. Em minha mesa, surgiram arquiduques, pontífices e até mesmo reis liches e reis bandidos!

Birthright não foi minha única influência nesse caminho. Sempre gostei de jogos de estratégia, desde os primordiais *Dune* e Age of Empires até os mais modernos, como a série *Total War*. Jogar esses jogos me motivou a usar esse tipo de elemento em minhas campanhas de RPG. E, claro, também me deu ideias de como criar e usar regras para administrar terras e exércitos.

Por fim, quando deixei de jogar *D&D* em busca de outros jogos, acabei indo parar em... *Pendragon*, um RPG sobre mitologia arthuriana que também tem regras para que os personagens governem terras! O fruto realmente não cai longe da árvore.

Enfim, essas são as origens e influências das regras de domínios apresentadas em minha coluna. Afinal, não há nada melhor para escrever RPG do que jogar RPG. Ganhar experiência prática e pegar as opiniões dos jogadores do seu grupo ainda é a melhor maneira de se aprimorar enquanto mestre e criador de regras.

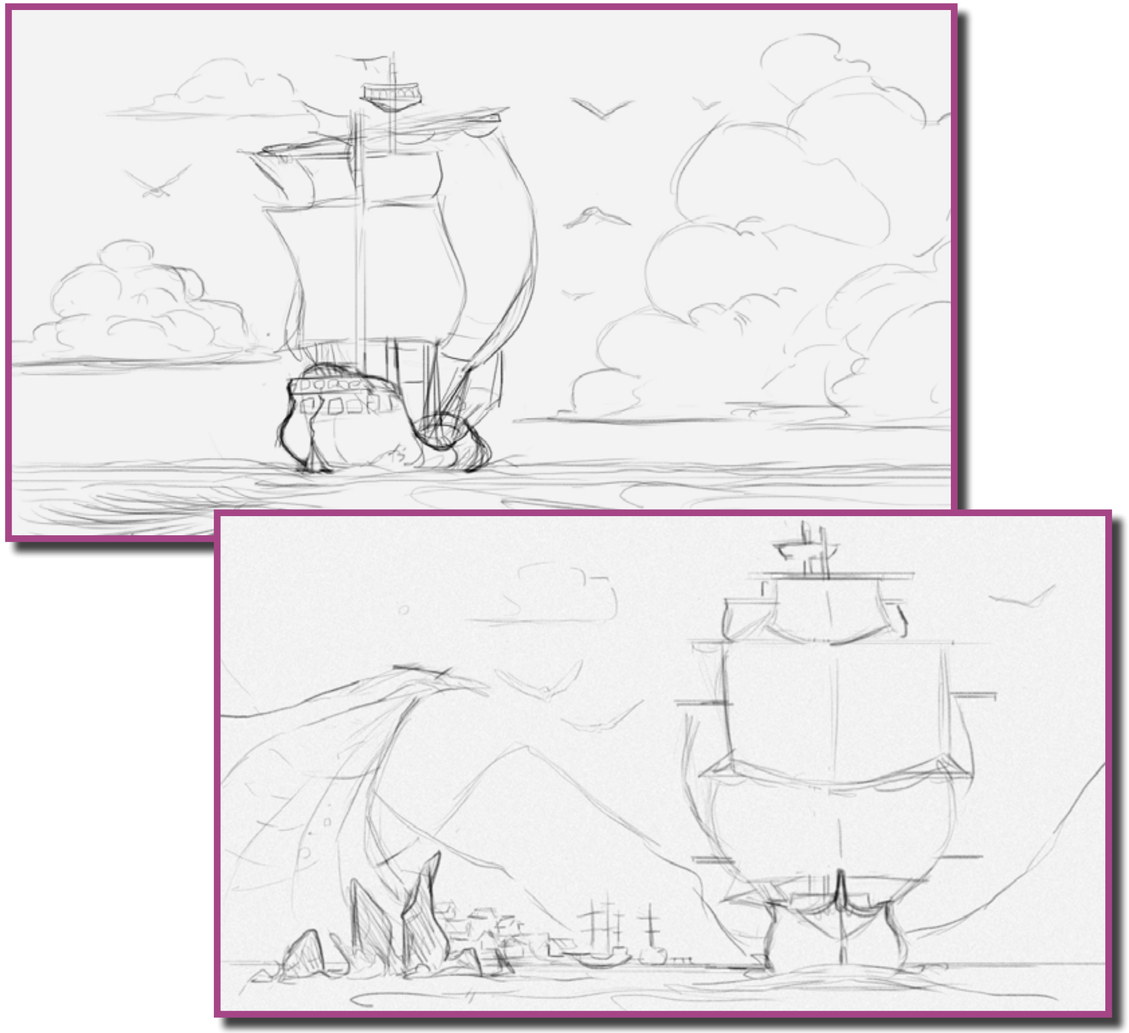
E não, eu ainda não enjoei desse tipo de coisa. Basta ver para onde estou conduzindo a campanha da *Guilda do Macaco*...

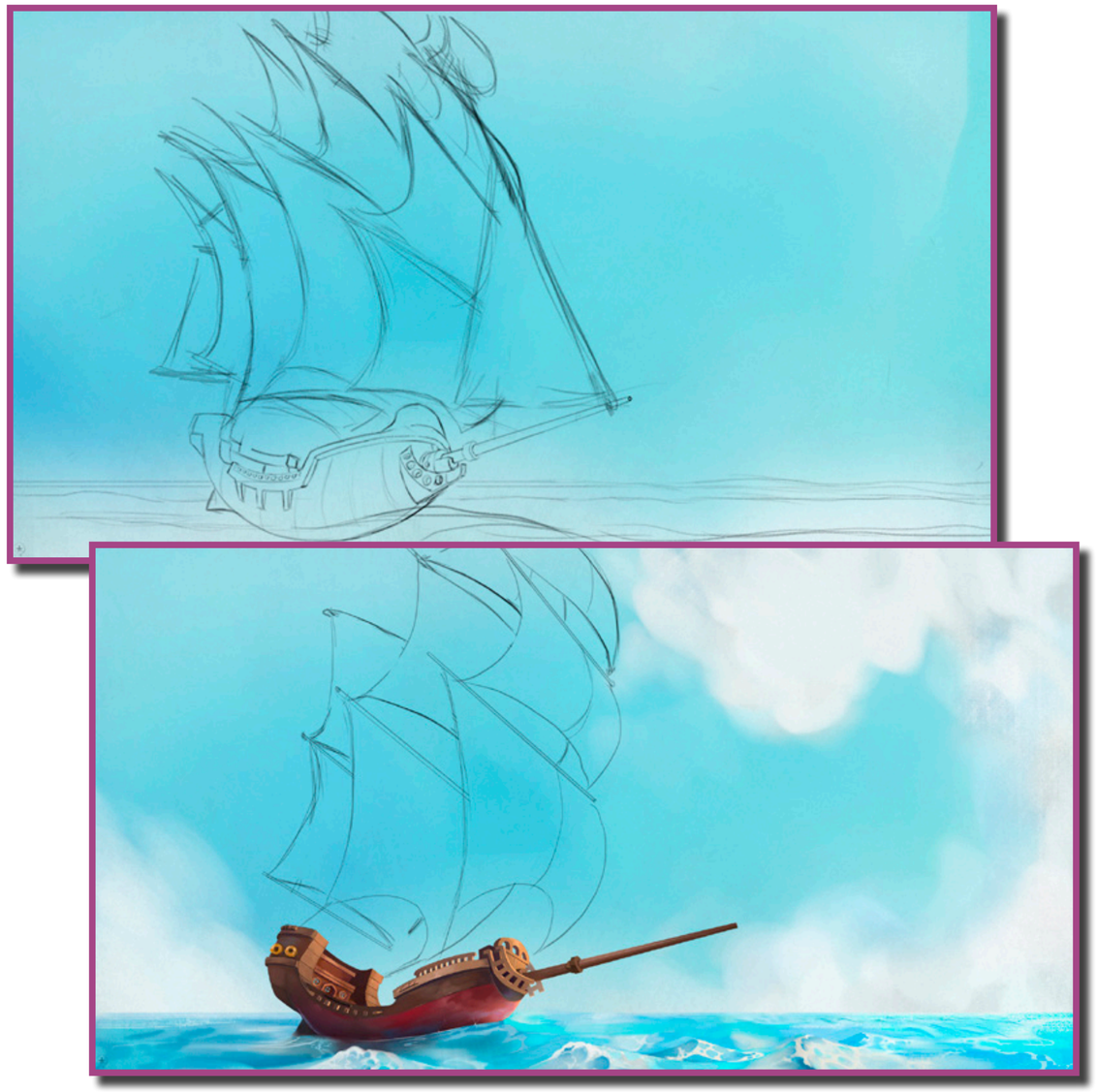
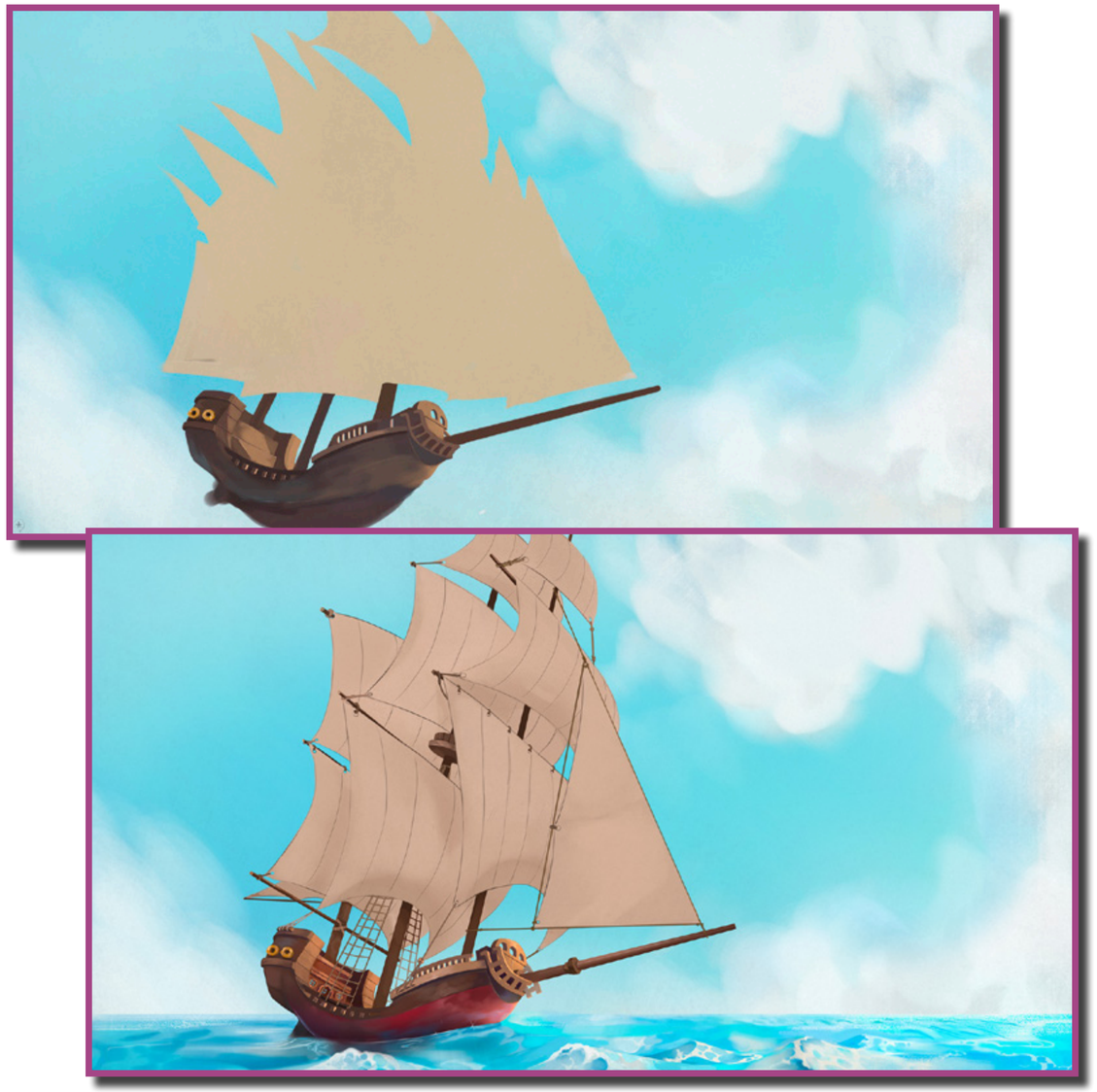
GUILHERME DEI SVALDI

Ilha do Umbral de Fogo

Toda boa aventura exige uma bela ilustração.

A desta edição ficou na mão de **Alex Mamedes**, que resolveu dividir um pouquinho do processo de criação com a gente aqui nos extras!





EXTRAS